HELPLINE *Tomb Raider: Chronicles • Parasite Eve 2 • Legacy of Kain: Blood Omen*

CIJENA 21.90 KN • BROJ 21 • OŽUJAK 2001.

PSX

MAGAZIN ZA PLAYSTA[illegible] I PLA[illegible]

ISSUE 21 MARCH 21,90 KN 570 SLT 5,5 KM
9 771331 784006

NAJAVE

Black & White
Budi Bog i osjećaj se dobro

C-12: *Final Resistance*
Rainbow Six:
Rogue Spear
Star Wars: *Starfighter*

ODIGRALI SMO

ISS Pro Evolution 2
Nogometni kralj
Vanishing Point
Evil Dead: *Hail to the King*
Ducati WRC
Liberogrande International
Summoner *(PS2)*
i mnoge druge

FEAR EFFECT 2
RETRO HELIX

Fear je stigao. Be affraid, be very affraid

NAGRADNA IGRA
OSVOJI PS2 KONFIGURACIJU SNOVA
JOKER KUPON

neki kažu:
veličina
je važna!
ja kažem:
VJERUJ
INSTINKTU!
0.5 L
Sprite
POSLUŠAJ SVOJU ŽEĐ!

PSX
MAGAZIN ZA PLAYSTATION I PLAYSTATION 2
IZLAZI MJESEČNO

GLAVNI UREDNIK
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr

ZAMJENIK GLAVNOG UREDNIKA
Danijel Reškovac
danijel.reškovac@janus.hr

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
tomislav.mijic@janus.hr

ART DIRECTOR
Igor Vranješ
igor.vranjes@janus.hr

PRIJELOM I OBRADA
Marijan Baćac
dtp@janus.hr

LEKTURA
Ankica Đerek
Jasmina Sočo

RAČUNOVODSTVO
Nada Delač

TAJNICA REDAKCIJE
Marijana Jurič

ADRESA REDAKCIJE
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 81, 363 66 83
FAX +385 (0)1 363 66 78
E-MAIL: psx@janus.hr

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja PSX-a bez suglasnosti izdavača.

MARKETING
Sanja Mlačak
direktorica marketinga EPH
Krešimir Mijić
voditelj marketinga
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
E-MAIL: marketing@janus.hr

PRODAJA
Kiosk d.d.
Savska cesta 118
10 000 Zagreb

DIREKTOR
Claude Jambrušić

TISAK
AKD d.o.o.
Savska cesta 31
10 000 Zagreb

europapress HOLDING

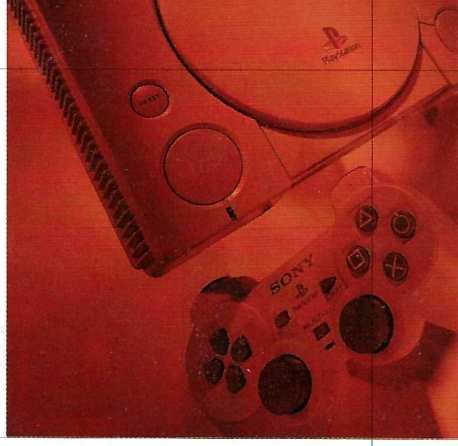
PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTOR
Cristoph Rohner

PROKURISTI
Mihael Akerman, Walter Hessl

DIREKTOR IZDAVAČKOG SEKTORA
Zdravko Milinović

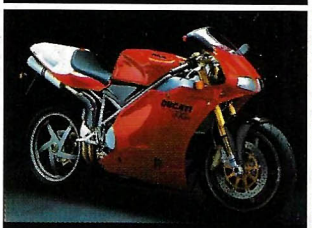
SADRŽAJ



FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX 36

VANISHING POINT 40

ISS PRO EVO 2 44



DUCATI WRC 53

EVIL DEATH 48

KONTAKT ZONA 8
NOVOSTI 12
TOYS 4 THE BOYS & GIRLS 32
KOLUMNA 98

NAJAVE
BLACK&WHITE 20
C-12 24
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR 26
ROSVELL CONSPIRACY 28
TOY STORY RACER 29
PS2 STAR WARS STARFIGHTER 30

HARDWARE
ASCIIWARE: ARCADE STICK 72
KONAMI: BEATMANIA DJ PACK 1 73

HELPLINE
PITANJA & ODGOVORI 74
BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN 76
TOMB RAIDER CHRONICLES 78
PARASITE EVE 2 84

RESET
LIFESTYLE: F1 90
HALO BING... 92
U CENTRIFUGI 94
PSX@HOLLYWOOD 96

ODIGRALI SMO

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX 36
VANISHING POINT 40
PRINCE NASEEM BOXING 42
ISS PRO EVOLUTION 2 44
EVIL DEATH: HAIL TO THE KING 48
FORD RACING 50
PERSONA 2 51
LIBEROGRANDE INTERNATIONAL 52
DUCATI WORLD RACING CHALLENGE 53
MUPPET MONSTER ADVENTURE 54
GOLD AND GLORY: THE ROAD TO EL DORADO 56
THE GRINCH 57
BUGS BUNNY & TAZ: TIMEBUSTERS 58
READY TO RUMBLE: ROUND 2 59
CRASH BASH 60
STAR WARS DEMOLITION! 61
THE MUMMY 62
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC 63
007 RACING 64
WWF SMACKDOWN 2 64
ALADDIN IN NASIRA'S REVENGE 65
INRCEDIBLE CRISIS 65
DETECTIVE BARBIE 66
CHICKEN RUN 66
SPEC OPS: RANGER ELITE 67
COOL BOARDERS 2001 67
PS2 SUMMONER 68
PS2 MIDNIGHT CLUB STREET RACING 68
PS2 THEME PARK WORLD 69
PS2 F1 CHAMP SEASON 2000 70
PS2 SMUGGLERS RUN 70
PS2 NHL 2001 71

ISPRAVITE PROPUŠTENO, ISKORISTITE JOKERA

Još nije kasno da se uključite u ovu fantastičnu nagradnu igru!
I vi još možete osvojiti ovu PS2 konfiguraciju snova...

Jedna ali vrijedna!

U nagradnoj igri gdje nema druge, treće ili već neke utješne nagrade. **Pobjednik uzima sve!** Prva i jedina nagrada, konfiguracija snova za uz koju ćeš ti, tvoja obitelj i cijelo tvoje društvo gledati DVD filmove i igrati najbolje PlayStation igre, sastoji se od:

- ⊗ **PlayStation 2 konzole**
- ⊗ **dvije igre za PS 2 konzolu**
- ⊗ **Ferarri Shock 2 Racing Wheel volana**
- ⊗ **dva Pro Shock Arcade kontrolera**
- ⊗ **Judge Dredd pištolja**
- ⊗ **10 DVD filmova**
- ⊗ **godišnje pretplate na PSX**

I ti se još imaš šanse uključiti u ovu izuzetnu nagradnu igru!

2 x PS2 igra

• pokloniti će se dvije najatraktivnije igre ove godine

2 x Pro Shock Arcade kontroler

• uz ova dva arkadna kontrolera igranje Tekken Tag Tournamenta biti će nezaboravno iskustvo poput igranja na automatima
• dva nezamjenjiva komada za igranje u dvoje arkadnih i borilačkih igara
• dar tvrtke **Zola**, tel. 01/6552 727

Ferarri Shock 2 Racing Wheel

• po mišljenima mnogih daleko najbolji volan za PlayStation, prava pila među volanima sa dual shock efektom i pedalama, idealan za Gran Tourismo 2000
• vlastitog oca puštati blizu jedino ako on vama da svoj volan
• dar tvrtke **Continuum**, tel. 01/4872 3130

Za sudjelovanje u nagradnoj igri potrebno je sakupiti tri kupona. Jocker kupon objavljen u ovom broju može zamijeniti bilo koji propušteni kupon. Sva tri kupona treba poslati **ZAJEDNO** u koverti sa vašim imenom, adresom i brojem telefona na adresu: **Janus Press, Čakovečka 17, 10 000 Zagreb**

Judge Dredd Perfect pištolj

• • još i to, ovaj pištolj futurističkog izgleda ne zahtjeva skupe baterije nego se napaja iz vaše konzole snova
• ugrađene Bio walking i Twin Vibration funkcije
• puca, repetira i trese se kao i pravi, a izgleda kao da ste ga maznuli samom Judge Dreddu
• Guncom i Namco kompatibilan, te PSX standard način igranja
• dar tvrtke **Element**, tel. 01/4830 175

10 DVD filmova

• PS 2 konzola odličan je DVD player i da biste vi, vaša obitelj i vaši prijatelji mogli uživati u kristalnoj čistoći zvuka i slike potrebni su vam DVD filmovi (za početak 10 filmova osigurati će vam dosta zabave)
• ISSA film pokloniti će 10 filmova koji će biti aktualni u siječnju 2001.
• dar tvrtke **ISSA Film Video**, tel. 01/4666 784

Godišnja pretplata na PSX

• sretnik kao vi dobivati će cijelu godinu svoj omiljeni časopis na kućnu adresu, neće morati niti obući papuče da ode po njega, a i čitati ćete ga prije drugih
• dar tvrtke **Janus Press**, tel. 01/3636 681

PlayStation 2

• konzola koju vama ne treba posebno predstavljati
• dar tvrtke **Helikop**, tel. 01/455 19 66

Osjetite snagu joker kupona!

Joker kupon zamjenjuje bilo koji propušteni kupon. Za sudjelovanje u nagradnoj igri možete poslati 3 kupona ili 2 kupona + joker ili kupon + 2 jokera ili čak samo 3 jokera! Ne propustite priliku da se uključite u ovu fantastičnu nagradnu igru! Još nije kasno! Zadnji dan do kada primamo kupone je ponedjeljak 19. ožujka do 18 sati! Požurite.

Ime sretnog dobitnika objavljujemo u PSX-u broj 22, koji izlazi na kioske 2. travnja. Nagrada se podiže u redakciji PSX-a.

nagradna igra joker kupon

Zadnji rok za primanje kupona je **ponedjeljak, 19. ožujka**. Napominjemo: Ne šaljite svaki kupon posebno! Ne zaboravite napisati svoje podatke! Ime sretnog dobitnika objavljujemo u PSX-u broj 22, koji izlazi na kioske **2. travnja**. Nagrada se podiže u redakciji PSX-a.

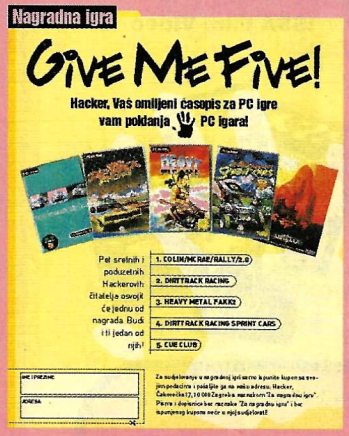
Novi broj u prodaji!

HACKER

ČASOPIS ZA PC IGRE

Novi broj na 116 stranica donosi recenzije hit igara:
Oni, Mechwarrior 4: Vengance, American McGee Alice,Delta Force Land Warrior, Hitman 47 i mnoge druge

Potraži novu Hackerovu nagradnu igru: Give me five!

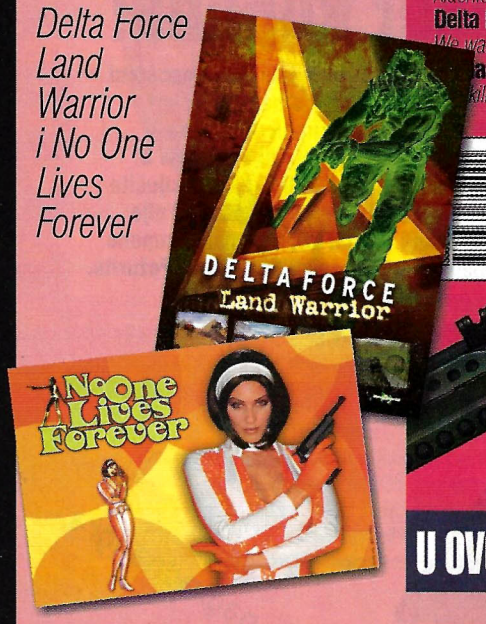


POKLON

SVAKOM ČITATELJU!

VELIKI POSTER

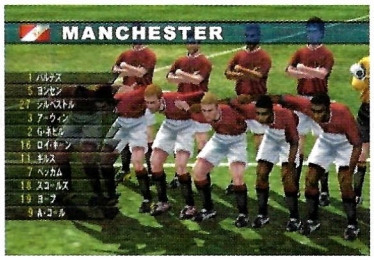
Delta Force Land Warrior i No One Lives Forever

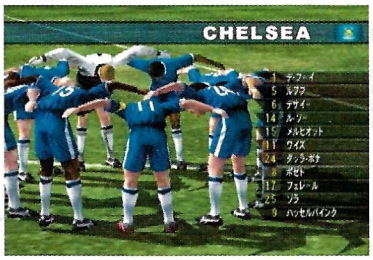


VELIKI POKLON POSTER *No One Lives Forever i Delta Force: Land Warrior*

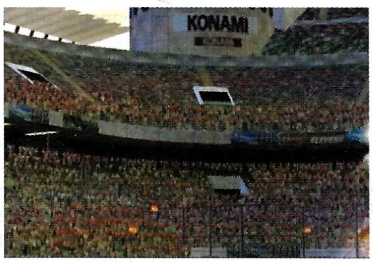
U OVOM BROJU **Najavljujemo** Clive Baker's Undying, Gangsters, Tropeaq, Arcanum... **Prvi prikaz** Mafia. **Recenzije** Oni, Mech Warrior 4:Vengance, Delta Force Land Warrior, No One Lives Forever, American McGee Alice, Project IGI, Rune, Battle of Britain, Gunman Cronicles, Red Alert, Sudden Strike, Hitman 47, Championship Manager 00/01, FIFA 2001, B-17 Flying Fortress

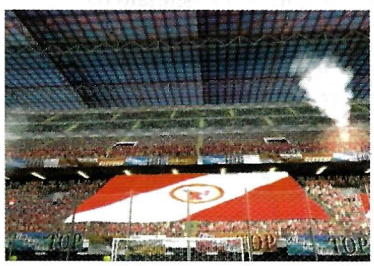
Novi broj Hackera potraži kod svog prodavača novina!

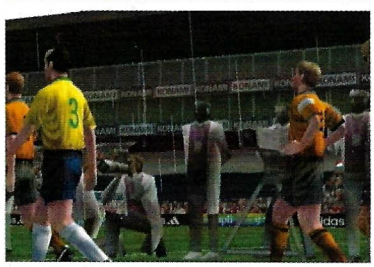


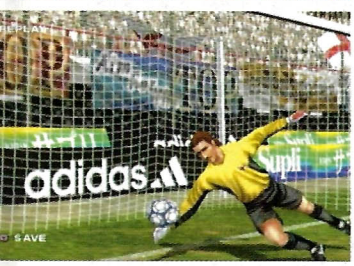
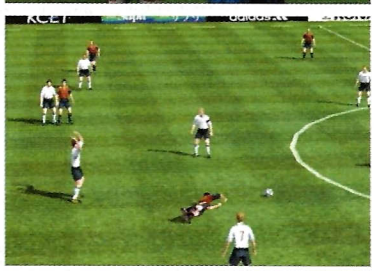
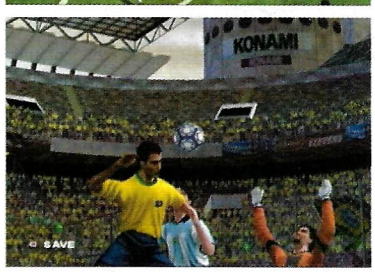


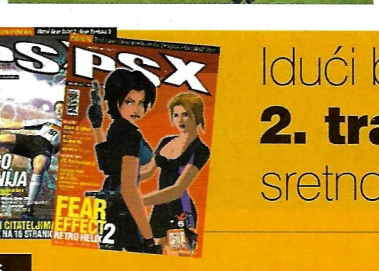
ISS-ovo ludilo...









hara uredništvom PSX-a. Širi se brzinom svjetlosti i napada sve što se miče (onako nogometno). Toliko je opako da ne znamo što bismo sami sa sobom, osim, naravno, odigrali partijicu-dvije, možda i tri... A zašto ne bismo bacili kup, a na pariće, ma daj, još jedan kup, pa nemrem biti posljednji... eee, a zašto nismo igrali svak' sa svakim... khm. Dakle, to me ludilo natjeralo da u posljedni tren ubacim ove tek pristigle slike iz ISS-a za PS2 na jedinu preostalu stranicu časopisa koja još nije otišla u tiskaru. Ovih će je dana Japanci, opet ti sretnici, moći zaigrati u kutku svoga doma. Mi ćemo se malo strpiti, možda čak i do kraja godine, ali zato imamo *ISS Pro Evolution 2* za dragu nam 'jedinicu' uz koji je lako "potrošiti" vrijeme. I ne samo ISS, tu je i opaki *Fear Effect 2: Retro Helix* na koji, siguran sam, nitko neće ostati ravnodušan. Naravno, *Final Fantasy IX* još uvijek ugodno popunjava kasne noćne sate, a svi s nestrpljenjem očekujemo, u ovom broju najavljeni, *Black & White*. Peter Molyneux, osoba odgovorna za igru, proteklih nas je godina oduševljavao svojim originalnim idejama i iznimno zabavnim igrama, stoga i očekujemo mnogo od tri godine razvijanog *B&W*-a.
Uskoro nam dolazi i dugo najavljivani *C-12*, koji u nazivu odnedavno ima i dodatak *Final Resistance*. *Posljednji otpor* igre koju sam Sony naziva posljednjim velikim projektom za PlayStation? Živi bili pa vidjeli...
Sretni vlasnici PS2 konzole mogu se zabavljati sa zanimljivim RPG-om *Summonerom*, netipičnim za konzole, koji krase velike lokacije, lijepa grafika te velik broj likova i dijaloga. Uz zgodan miks najboljih dijelova sličnih popularnih igara za PC i PS, *Summoner* predstavlja dobar izbor za mjesece i mjesece igranja. Ili barem do idućeg, kad nas očekuje navala dobrih igara za PS2.
O svemu čitajte, naravno, u PSX-u.

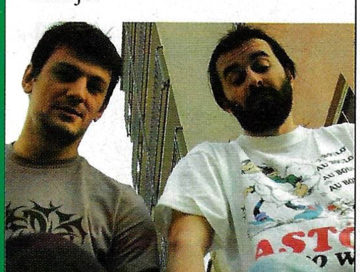
Dario Zrno

Idući broj PSX-a bit će na kioscima **2. travnja**! Potražite u njemu ime sretnog dobitnika PS2 konfiguracije snova.

Pisma, komentari, reakcije...

Sprite
REG. ZAŠT. ZNAK

Možda je ovako trebalo i biti. Mi smo i prije znali koliko se volimo, ali ovo što se događalo posljednjih mjeseci iznenadilo je svakog tko bi se našao u našem uredništvu zatrpanom pismima, mailovima i reakcijama. A tek telefonski pozivi... Hvala Vam, hvala mnogo, za Vas uistinu vrijedi stvarati i živjeti. Svako nas je Vaše pismo toliko ganulo i nasmijalo da smo bili na teškim mukama, jer svako je zaslužilo objavljivanje. U ovome broju pročitajte neka od njih, svima čija nisu objavljena (a zaslužili su) ispričavamo se. Moramo, znate, malo pisati i o igricama, makar bismo najradije napunili još osamdesetak stranica Vašim dogodovštinama. Pišite nam, javljajte se, bez Vas ne bi ni nas bilo, ovaj broj posvećujemo VAMA, najjača i najdraža PSX-nacijo!



Pišite nam...

na adresu

JANUS PRESS (PSX-kontakt zona)
Čakovečka 17
10000 Zagreb

e-mail

psx_pisma@janus.hr

Strpljena, pa i spašena

HEJ!
Bilo je to 7.02.2001.
Jednostavno sam bila s kolegicom na kavi i iz čiste dosade u ruke uzela Jutarnji list, kad me umalo nije udario grom. Dođem do 32.stranice, a tamo reklama za novi PSX. Ne mogu vjerovati. Ljudi, bilo vam je već i vrijeme. Ili nam to namjerno radite da bismo završili po raznim bolnicama u očekivanju novog broja. No glavno je da ste opet ovdje i da ćete dalje biti za nas tu. Želim vam puno uspjeha.

GOLENKO VERA IZ VARAŽDINA

E da...Tako smo i mi sjedili na kavi i jednog jutra, iznenada, netko je rekao: "Hajdemo napraviti još jedan broj!" Bezveze, zašto se ja toga nisam sjetio? Hvala na lijepim željama. Uživaj.

Eh logike...

Poštovana, cijenjena i najluđa redakcijo PSX-a, svaka vam dala. Jer nakon posla stoljeća, kao što je obnovljeno izdanje našeg nam najboljeg časopisa, svaka i mora dati. Vidjevši reklamu u dnevnim novinama, da ste napokon odlučili izbaciti u prodaju 20. broj, srce mi je skoro stalo, a adrenalin je zamjenio krv u žilama. Smirio sam se znajući da je ponedjeljak blizu i da ću imati priliku ugrabiti jedan primjerak za sebe. To sam i učinio. Pri prvom kontaktu s PSX-om, prilikom primopredaje na obližnjem kiosku, sledio sam se kad sam osjetio teret na svojim rukama. Nisam mogao svojim osjetilnim sposobnostima vjerovati. Kad sam stigao kući odlučio sam odvagati novo i staro izdanje PSX-a. Nakon preciznog vaganja, rezultati su: novo izdanje (bez dodatka i postera) 300 g, a staro izdanje 150 g. Znači, dupla masa, a nije dupla cijena. Meni paše, itekako. Iduće iznenađenje bio je dodatak od šesnaest stranica, a još veće poster zbog kojega, ako ga stavite u još nekoliko brojeva, ne moram brinuti kojom vrstom tapeta obložiti stan od nekih 80 m^2.
Mom oduševljenju nije bilo kraja kad sam vidio kvalitetu uveza. Napokon ću moći časopis čitati u komadu, a ne list po list.
Ovo vam pišem nakon što sam odlučio markirati logiku gdje bih samo od neke čudne i zamorne profesorice slušao što je simbol, pojam, zaključak..., no jedini je zaključak da ste vi najbolja ekipa, koja me je podsjetila što je pravi humor i prava stvar čim sam pročitao prvih nekoliko redaka.
Napokon, želio bih znati kad je izvlačenje za nagradnu igru (datum, ako je moguće). Po broju telefona zaključio sam da smo susjedi, što mi je neizmjerno drago.
Moram završiti ovo pismo jer zovu me nepročitane stranice, pogodite kojeg časopisa. Bravo, pogodili ste! Znam da je pismo dugačko, ali bio bih sretan kad bi osvanulo na vašim stranicama. Ostanite najbolji.

LUKA LATINOVIĆ IZ ZAGREBA

Možda mi i jesmo ljubičasti. Vi ste sigurno najljubičastiji. A tko nije ljubičast ne može biti ni najbolji. Konkluzija? Sjedi, pet. Budi najljubičastiji uz nas.

Ja te vooooliiiim, Dubraaavooooo!

BOK!
Veliki pozdrav od ekipe iz Dubrave.
Kao prvo, znajte da je Dubrava ostala vjerna PSX-u i samo PSX-u.
Nećemo vas hvaliti jer dobro nije potrebno hvaliti, samo vas molimo da nam više NIKADA ne napravite ovakvo što - ovih 54 dana bez PSX-a je bila prava noćna mora.
Ali pišemo vam samo zato da bismo se ispričali i molili za oprost vašu Marijanu koja nam se javljala na naše pozive i uvjerala nas da nije kraj.
Ispričali bismo se i našoj gospođi Štefici u kiosku, kojoj smo dosađivali svaki dan po nekoliko puta pa je čak stavila i veliku poruku u kiosk "nema PSX-a" samo da je ne gnjavimo.
Tako je bilo nama ova dva mjeseca, malo visiš na telefonu i zoveš PSX, pa malo visiš na kiosku i pitaš za PSX.
Toliko od nas, redom:

Mario (24), Davor (13), Žac (30), Mirna (20), Danči (23), Jasmina (24), Silvija (18)

P.S. DUBRAVA JE UZ VAS

Kaj će nama osiguranje i zaštitari kad je Dubrava na našoj strani! Živjeli!

Kvisling, petokolonaš i domaća izdajica, fuj!

Ime mi je Jakov i pišem vam po prvi put zbog nečega što me je dirnulo u srce. E pa da krenem: čitajući odgovor na jedno pismo u "onom" časopisu, dolazim do informacije da su neki članovi "propalog" PSX TEAMA prešli na njihovu stranu. U tom trenutku sam pomislio kao i svaki normalni građanin ove pravne države: izdajice najgore vrste!!! Od muke sam okrenuo pogled i bacio oko na tu stranicu i u trenu shvatio: pa to je onaj gad Reškovac. Nikad mu nisam vjerovao, vjerojatno zbog nadimka (UČO), ali ovo stvarno nitko nije mogao očekivati. Pitate se kako znam da je to baš on? E pa po bradi! A što ste mislili! U ovom trenutku u Hrvatskoj samo veleizdajice imaju bradu, to je javno poznata stvar. Zato sam odlučio da se ujedinim sa svim playstation fanaticima (tj.ljudima dobre volje), da bi se organizirao skup pod nazivom: svi smo mi PSX! I to na središnjem trgu. Vaše je samo da na prevaru donesete Reškovca (sigurno će pasti na foru tipa: turnir u ISS-u ili "netko dijeli GT 3") i prepustite svjetini na milost i nemilost. Razularena masa će ga mučiti i na kraju linčovati na ovaj način: lancem (karika promjera 20 mm) će ga vezati za kakav metalni stup ili će ga držati onaj snagator od Darija (liz-liz). Na taj način moći će se približiti joysticku na samo 10 cm tako da predviđam smrt već nakon pola sata u groznim mukama. Zbog opravdane sumnje u još neke vaše članove, preporučuje se kompletna istraga. Ja vam toplo preporučujem državnog odvjetnika, samo morate paziti da nije neko iz '71. jer će dobiti pendrekom po tamburi. Hvala što čitate ovo pismo jer ovo je za dobrobit svih u državi.
P.S. Svaka veza sa stvarnošću je slučajna i samo slučajna!!!
Molim vas da u slučaju objavljivanja ovog pisma, objavite samo moje inicijale. Hvala.
Nadam se da se gospon Reškovac neće uvrijediti jer ovo pišem u čisto šaljivom tonu. Nije da ne vjerujem u njegov humor, ali ipak nitko ne voli da ga se baš naziva izdajicom. Jako mi je drago da ste nastavili izlaziti, ono izvješće tajnih službi je odlična stvar jer dočarava mrak atmosferu vaše ekipe.
Vaš vjerni čitatelj

J. Z. IZ NEREZINE, O. LOŠINJ

Lako za bradu, jesi li mu skužio onaj izopačeni pogled kojim je pokvario generacije i generacije u koje smo polagali najveće nade? A tek jezičina, ma sapunom i četkom bi je trebalo...
Zašto samo inicijali? Zar se ti to, Jakove, skrivaš od nekog? Ne boj se, mi ćemo objaviti preko cijele stranice: "Svi smo mi J.Z.!"

Eto, tu smo...

Pa di ste, PSX-ovci?
Tuga, bol i sve ostale nedaće progonili su me od onog trenutka kad mi je prijatelj kroz krokodilske suze rekao da je pročitao u onom sranju od PSM-a da više... šmrc... ne... NE IZLAZI THE BEST ČASOPIS - PSX.
Ali kad sam jednog sunčanog dana ugledao svjetlost PSX-a, moj mladi život opet je počeo teći starim, dobrim tempom.
Pa zašto ste mi to uradili? Oteli ste dnevnu dozu ovisniku!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Pitam se samo koji je pametnjaković dao Dariju vozačku dozvolu? Pa, Dario, ručnu ne možeš spustiti na silu. Za taj postupak imaš dugme na vrhu palice...
No, dosta zezancije, prijeđimo na stvar:
Čim sam pročitao vašu novu adresu, uzeo sam svoj ENIAC (1946) u šape i počeo pisati (tipkati) svoje 3. pismo (nemojte i njega zapaliti Učinim upaljačem).
Časopis je stvarno super, kao i poster (fala ne znam ni ja kome) i prateća oprema - ne znam samo kako ću sad skupljati raspadnute stranice. Kad biste tako nastavili (poster i extra poklon dodatak), ne znam za što bi se sve morali ugristi PSM-ovci, a koliko primjećujem, već se pošteno grizu-pljuju na vas zato što im je krivo. Izuzetno mi se svidio RESET - pun pogodak (u sridu).
Posebno mi se sviđaju Učine filozofsko-brbljarijske provale -KOLUMNA, samo ne znam zašto uvijek dimi - ugušit će se (mora da je to zbog Darijeva pritiska, a sve pod sloganom "Nema odmora dok traje obnova").
Imam nekoliko pitanja i prijedloga:
1. Kontakt zonu proširite kako bismo se mogli dopisivati, evo primjera: Neka se Dejan Petrić ne pokušava sakriti ispod kreveta jer mu ni nuklearna baza ne može pomoći - njegovih 703 595 izgledaju bijedno naspram mojih 818 815!!!
2. ODIGRALI SMO (tko smo) može izgledati s vašim slikama na poslu (Učo puši, Tanja se šminka, Dario spava, Nevenka gleda X-Files, braća Jozić čupaju žirafi noge, Amar traži zmije, Vedran vježba ne bi li skinuo celulit, Hrvoje traži kacigu, Danijel hoće da cijeli svijet dobije epilepsiju od njegovih fotića, Tomislav razbija glavu o zid, Ivan igra Mulana, a moj imenjak se ubija od posla)...
3. Hoće li izaći Age of Empires 2 za jedinicu (znam za dvojku)?
4. Objavite recenziju za The Grinch (9), Chicken Run (8)...9 & 8 - moje mišljenje.
5. Nogomanija može biti i Formulanija...
Svinjarija (Hogsi)...- top-ljestvica najboljih igrača među vama...
Ne mogu ne spomenuti da sam vidio Darija i Beru na TV-u . Dario je mahao rukama, a Bero bio zbunjen. Joj, što su se uplašili kamera (ne bojte se, ne grizu)...
O.K. Ako sam nekog uvrijedio - sorry, samo sam se šalio ko i vi.
Ostanite takvi kakvi jeste i ne čačkajte više po spravicama kao što je npr. ručna.
Puno pozdrava Uči (on mi je najdraži), Amaru, Danijelu, Dariju, Jozićima, Tanji i Nevenki, Vedranu, Tomislavu, Ivanu, Hrvoju i mome imenjaku.
P.S. Molim vas, preklinjem, da ovo pismo ne bacite i da ga u jednom od sljedećih brojeva objavite - kladio sam se s prijateljem (PSM-ovcem) da ćete ga objaviti, a u protivnom gubim ISS i Formulu One 2000. U slučaju da dobijem, dobivam njegovu...(hm, reći ću vam kasnije)...
Voli vas, čita, poštuje...vaš ovisnik:

IGOR ČUBRA IZ TENJA

A da se ti i Dejan nađete i riješite stvari muški, bez rukavica...Ovako samo nama oduzimate prostor.
Tko god nas je pokušao uslikati na poslu, nije uspio. Kad bi to nekome i pošlo za rukom, zaslužilo bi objavljivanje na posteru.
Neće. Ali čuli smo da je izašao na PC-ju.
A ti znači takve igre voliš? Dobro, sad znamo s kim imamo posla.
Da, svi ćemo rado sudjelovati u rubrici Svinjarija, hvala na ideji!
Hm, a ako daš punu adresu, Dario i Bero bi malo navratili sa stalkom za kameru, onako na ravnanje kralježnice...
P.S. Hoćemo li sad i mi dobiti njegove...hm, znaš već?

Marijanin miljenik

Poštovana redakcijo PSX-a!
Pišem vam po tko zna koji put, a sve to da bih ugledao svoje pismo u "kontakt zoni" i dobio odgovore na svoja pitanja.
1.Da li mi iz BiH možemo igrati nagradnu igru za PS2 (imam sve kupone)?
2. Svoj sam "stari" PS prodao da bih kupio PS2, ali igre su mi preskupe pa odgovorite mi da li će se moći ugradit čip jer sam čuo da je Sony namjerno u arhitekturi ostavio prostor za takvu mogućnost?
Pozdravljam najbolje: Darija, Reškovca i braću Jozić.
Vaš vjerni čitatelj
P.S. Ja sam tajnicu bar 50 puta nazvao!

PERICA BIŠKO IZ VITINE

Šalji, brale, ako dobiješ nagradu, dolaziš po nju, to ti je jasno...
Da, Sony je zaposlio ugledne arhitekte koji su tražili mjesta za čip i pronašli ga - u dnevnoj sobi, iza vaze s filandedronom!
P.S. A, zato naša Marijana stalno nekog Pericu psuje...

PISMO MJESECA
VJERUJ INSTINKTU

Dnevnik jednog ovisnika

20.11.2000 PONEDJELJAK
Početak tjedna i novi radni dan. Prije ulaska u trgovinu poznato jednomjesečno kontra-skretanje na Trg bana Jelačića i vjesnikov kiosk. U ruci 22 kune. Još zijevajući i slabo trepćući još potpuno neotvorenim očima, prilazim prodavačici, stavljam novac na pult i promrmljam sveta tri slova: PSX...
Odgovor: Nije još izašao.
Ha?!? Pomisao: Pa nisu do sada kasnili!
Dani prolaze. Uzaludne posjete kiosku. Odgovori uvijek isti. Nema ga. Ne bih vam znala reći zašto! Približava se konac studenog. Dolazi vikend i još jedan skup najzagriženijih igrača sive kutijice. Uvijek iste riječi. Nemoguće! Zašto?! Da zovemo Zagreb? Je, i budeš tulio ko nepodojena krava u sekretaricu. Sigurno ih nema. Nadolaze božićni i novogodišnji blagdani. Izgubljena volja za igrama. Uzalud kupljen monitor i mukom osvojen ćošak kćerine sobe namijenjen meni i sivoj škatulji.
SIJEČANJ 2001.
Sila Boga ne moli. Kupujem Playstation magazin (jedini playstation časopis u Hrvatskoj). Nisam znao bih li se smijao sebi zato što sam ga kupio ili recenzijama. A odabir igara da ne spominjem. Svi poznati ne vjeruju ušima. Zdeslav više ne igra Sony. Telefon ne zvoni, nema više jednih te istih pitanja: kako si prošao ovo, ono, jesi završio ovu, onu. Četverogodišnja kćer isprobava maksimalni broj okretaja CD-a u Sonyju i služi se njime kao stolom za kojim lutke ispijaju popodnevnu kavu. A ja kao telac. Svake nedjelje jovo-nanovo. Iznesem sve brojeve PSX-a i listam i čitam. I listam i čitam. I ne vjerujem. Nema novina koje su se ne samo čitale, nego smo se uz njih i igrali. Šta se desilo? Financije? Raskol u ekipi?! Toliko su bili dobri! Toliko jednostavnosti i humora u pisanju a opet toliko razumljivi i lagani za čitanje.
10.02.2001. SUBOTA
Radni dan kao i svaki drugi. Zaključavam trgovinu i autom polako odlazim kući. Program HTV-a me nije uspio dugo održati budnim.
11.02.2001. NEDJELJA
Ležim u krevetu i gledam kroz televizor. Kćer pored mene širom otvorenih očiju prati neku američku bajku. Film završava, a nakon njega reklama: PSX ponovno u prodaji. Dvobroj?!?!?!? Jesam dobro čuo?!? Doduše, kratko je trajalo, a ja tako kratke snove nemam. Ma je. Istina je, Bože moj, istina je. Luđački trk do telefona, 091.... Bok! Di ti je muž? Daj mi ga. Gledaš TV? - (znaš da ja to ne gledam)
Jesi čuo? - (šta)
Izašao je - (ko?)
Šta misliš? Pa PSX, i to dvobroj - (nemoj j...)
Ideš? - (doma)
731-... Jutro! Muž? Spava? Diži ga! Mrcino, umrijet ćeš spavajući (noći gubi s playstationom). Vidio sam reklamu! I zato me budiš. Čovječe, PSX! Izašao! Boga ti. Ja ode. Ti kak' o'š. Mjesto radnje - Trg bana Jelačića (u ruci 100 kuna - šta košta-košta). Vrijeme 09:55. Ja: PSX.
Prodavačica: Žalim, Virovitica ga dobiva tek sutra. Ups! Pas mater, Virovitica, dostava, nedjelja, daljina... Nema veze. Eto, sada je 15:45, sjedim u boravku i s ponosom ponovno gledam sve prijašnje PSX-e i veselim se sutrašnjem danu znajući da ste opet s nama. Da nije bilo vas, u većini domova ne bi bilo sive kutije. Na kraju bih vam želio poželjeti mnogo uspjeha u daljnjem radu i da nikakvih problema i poteškoća kao časopis i ekipa nemate. Drago mi je (a i većini virovitičkih čitatelja, koje dobro znam) što ste jedine novine (za PS) koje su pažnju posvećivale starijim igrama kojih ima mnogo, a mnogima su (ili još uvijek) na određenim dijelovima predstavljale problem. Moja bi jedina želja bila da se broj rješenja (Helpline) poveća za, možda, jednu ili dvije igre, ali ponavljam, pokojom starijom igrom. Mnogo pozdrava Dariju Zrnu, a naročito braći Jozić (dobro, malo više Kreši) jer ih u Virovitici smatramo velemajstorima svog zanata (ne mislimo na novinarski posao nego na rješavanje silnih problema nas čitatelja u svezi prohoda igara). Kreši sam već pisao u svezi igre Soul Reaver. Na kraju vas molim da pismo ne objavljujete (možda uz malu oznaku da ste ga ipak pročitali) jer je ono u biti namijenjeno vama, a ne čitateljima. Još nešto! Značilo vam to nešto ili ne, nije bitno, svojim ponovnim izlaskom izmamili ste suze jednom tridesetogodišnjaku. Dobro. Dobro. Meni. Mnogo pozdrava iz Virovitice.
P.S. Sad trčim kćeri u sobu da vidim radi li još sivonja.

ZDESLAV MENČIK IZ VIROVITICE

Nadamo se da ćeš 24 bočice Spritea podijeliti s vjernom ekipom i obitelji. Pozdrav Virovitici!

Eh, Zdeslave, pismo, nažalost, moramo objaviti jer je proglašeno pismom mjeseca i osvojilo nagradu. Znamo, malo je neugodno. Hajde, hajde, obriši suze, stavi pred malu gajbu Spritea i bježi u sobu! Toliko toga je još za odigrati...

Primjedbe i prijedlozi

Cijenjeno uredništvo PSX-a, pišem vam po prvi put. Sve pohvale, stvarno ste najbolji, svi ostali časopisi su sranje "You are the Best". Čitam vas od prvog broja i stvarno nemam primjedbe na vaš rad. No imam nekih prijedloga pa krenimo redom:
- PSX extra vam je pun pogodak, to sam baš ja zamišljao, nekoliko dodatnih stranica sa svim najnovijim informacijama iz svijeta igara.
- Trebali biste napraviti ljestvicu od Top 20 igrica mjeseca (barem top 10).
- Igrice s niskom ocjenom 3 i 2 trebali biste izostaviti ili im posvetiti manje mjesta tako da imate više mjesta za prave stvari.
To bi bilo to ukratko. Moram vam reći da sam bio jako zabrinut protekla četiri mjeseca, već sam pomislio da ste propali i još nešto gore. Hvala bogu da je izašao 20. broj pa kakav bio da bio, a uistinu je najbolji PSX do sada. U Helplinu glas za Colony Was: Red Sun.
Stay the best!!!

POZDRAV IZ VIŠKOVA OD MANCA

PSX extra je izašao samo u prošlom broju kao dodatak s najnovijim vijestima. Nije isključeno da ga neće biti i češće. Top-ljestvicu imamo, a da je neka igrica loša i da će dobiti lošu ocjena, ne možemo znati kad je naručujemo. One najlošije izostavljamo, ili ih stavljamo na pola stranice.

Ajme, pirata...

Bog!
Pišem vam po prvi put u svom životu. 100% -tni sam ovisnik o Playstationu i novim igrama (imam doma oko 60 igri, naravno piratskih i jednu originalnu).
Usto, imam i nekoliko pitanja za vas:
1. Može li se u Red Alertu Retaliationu u linku sklapati dogovori s onim s kojim se igrate?
2. Zašto moj najdraži časopis o Playstationu nije izlazio gotovo četiri mjeseca, već sam se pobojao da ću morati kupovati ono englesko smeće od PSM (Playstation Magazina). Kad sam ugledao vašu reklamu, oči su mi zasjale, a srce mi je počelo lupati kao ludo od sreće. Sada se PSM neće moći hvaliti da je jedini časopis takve vrste u Hrvatskoj i da ste vi propali.
3. Zamolite Ivana Bolkovca da ponovno opiše (točno) spajanje Playstationa na monitor (iz 5. broja). Ja sam nabavio monitor i sa starim nešto spojio (kako je pisalo), ali nije radilo (mislim da nije bila dobra sinkronizacija).
Pohvalno je to što ste časopis preuredili. Više mi ne ispada srednji list, papir je novi i kvalitetniji, a stavljen je poster i dodatak, samo kad biste stavljali poster svaki mjesec. PSX extra radije pretočite u časopis (da ima 116 stranica) ili u taj dodatak stavite prošireni Helpline braće Jozić. Molim vas, pozdravite Berislava i Uču, jer su oni najbolji recenzenti, te uredite da Bero piše koju recenziju više (ako želi). Čujem da će se u PS2 moći ugraditi mod-čip. Ako je tako, odmah kupujem PS2 i čip jer neću davati 550 kn za jednu igru. Mogao bih kupiti puno igara, a ne 1 na godinu (užas).
Želim vam puno sreće i izašlih brojeva u novoj godini (2001).
Sve vas pozdravljam
P.S. Nemojte se ljutiti zbog veličine pisma!

MIRAN IZ ZAGREBA

Može, ali ugovor moraš uredno ovjeriti kod javnog bilježnika.
PSX nije izlazio četiri mjeseca da bismo mi shvatili kako imamo najbolju publiku na svijetu! Prenešeno.
Pa koji si ti kriminalac!

Manijaci...

11:30 AM
Nakon gradskog natjecanja iz kemije (bio sam

8.) brže-bolje sam otrčao do najbližeg kioska. Dvadeset i dvije kune u mom džepu tukle su se koja će prva platiti 20. broj PSX-a (PEESIKSA). Prodavačica me pogledala u stilu: "koja si ti faca, kupuješ PSX, WOW, COOL". Došao sam doma i bacio se na čitanje, ali prvo sam uočio prelijepi poster, koji je za minutu i pol visio na zidu (SUBARU IMPREZA, A NE SNAKE). Uzbuđeno sam ga prelistao (PSX), i otišao na košaricu da spustim tlak i usporim metabolizam.
13:45 PM
Otišao sam do frenda i bacio mu PSX pred nos te zapovjedio:"Čitaj i gledaj"!!! On je mislio što sam ja znao: "koje slike, kol'ko recenzija, kol'ko najava, kol'ko hardwarea, kol'ko šifri, kol'ko prohoda (obradovao ga je THPS 2)!!!" Već se nadao da će mi drpiti poster dok sam šoro u WC, ali prekasno.

P.S. Trenutačno igram FF VII i Silent Hill (istina, istina, staromodan sam, ali ja ISS MILLENIUM igram već 2 mjeseca.

IVAN TELEBAR IZ VARAŽDINA

Hvala. Zaključak: bilo bi pametno nositi poster sa sobom kad idete na WC.

Veliki komentator

Draga slomljena i neodgojena redakcijo psx-a!
Ja ne mogu vjerovati da ste se usudili napraviti tako ljigav časopis koji neće čitati ni moja luda sestrica (19 god.). Vaš časopis je odraz vaše nehigijene i nepranja ruku poslije nužde. U prošlom broju ste dali poster na kojem je bio GT 3 i MGS 2, umjesto da ste stavili FF IX. i MOH Underground. Onaj dodatak od 16 str. nisam ni dobio (valjda je ispao u pošti) pa bi bilo lijepo kad bi mi poslali odgovarajući primjerak. Po drugi put kažem da u vašem časopisu ništa ne valja: Kontakt zonu treba proširiti na 4 str., Novosti treba smanjiti za 1 str., PS2 - vodič za kupnju čita samo moja baka, a najave više ne pišite jer su inače uvijek u superlativu, a kada dotična igra dođe na recenziju, dobije ocjenu 2. TFTGAB - under 8 - je bio glupa zamisao. Sada malo o recenzijama: Nogomanija je predosadna i predugačka, najrecezent mi je DR (sad si vi mislite o komu je riječ) pa zato na MOHU i nemam velike pritužbe, TR:C i Lara su već dosadni i

PRLE, TIHI I EKIPA

Povratak "OTPISANIH"

Ma ne, ne, to nije moguće. O da, da, moguće je. Možda nekima iz konkurencije i nije, ali nama svakako. Vratio se iz dubokih tišina i ponovno zasjao na svijetlo dana Vaš, a posebice naš PSX. Vjerujem da vam je put bio trnovit i težak, ali cilj, želja i volja pokazali su rezultat, izdan je novi broj. Eto, upornost se isplatila i evo Vas među nama. BRAVO!
BRAVO! Iščekivanja do toga dana postala su za mene već pomalo zabrinjavajuća (pa dobro, kaj ovi delaju, nema tinte, izumrli štampari, kaj da čitam itd.). I na posljetku, 11.02. godine gospodnje, prvog radnog dana, u ponedjeljak (koji će ući u povijest), lagano ja krenem do obližnjeg kioska gdje redovito kupujem brojeve časopisa. Tamo kao i obično ista gospođa, koju posjećujem od prošle godine iz tjedna u tjedan.

JA: DOBAR DAN GOSPOĐO! (malo višim tonom)
ONA: DOBAR DAN. (okrene se ona uplašeno i ugleda prepoznatljivo lice)
JA: MOLIM VAS (četiri koluta jegera, dvije gredice luka i da platim, mislim si u sebi, bože dragi), RECITE MI JESTE LI DOBILI NOVI BROJ PSX-a?!
ONA: O DA, DA JESMO, JESMO. NEŠTO GA DUGO NIJE BILO. (odgovara ona još uvijek preplašeno i zbunjeno kao da je pljačkam)
JA: DA, DA, DUGO, DUGO, PREDUGO. DAJTE MI JEDAN, MOLIM VAS, OVO JE PLJAČKA. (šalim se, naravno)
ONA: 21,80 KN
JA: IZVOLITE, HVALA, DOVIĐENJA!
Nakon tih riječi (kao malo dijete kad dobije čokoladu) krenuh kući, sav sretan veseo i nasmijan još uvijek ne vjerujući da držim u ruci novo izdanje omiljenog časopisa. Dolaskom u topli dom, gdje me čeka obiteljska atmosfera, tražim nekoliko sati mira i tišine. Moram priznati da me čitanje ponukalo da vam napišem pismo. To mi je prvo ikad napisano pismo ijednom časopisu u mojih 28 g. Hvalit vas neću, jer to vas može pokvariti. Ali do sada ste funkcionirali besprijekorno. Samo tako. Čitanjem doslovno upotpunjenih stranica u kojima nema manjkavosti nailazimo na sva odličja vezana uz interaktivnu zabavu. Posebice vaše šale i doskočice daju poseban osjećaj i atmosferu (od kojih ponekad pukneš od smijeha) čitajući recenzije. Kad smo već kod recenzija lijepo osmišljenog časopisa, evo vam ocjene:
MIŠLJENJE - 10
ORIGINALNOST - 10
KRITIKE - NEMA (ZERO)
A sada na kraju priče i pitanje.
Zašto niste nikad objavili prohod i rješenje prvog nastavka Might & Magic, jedne odlične igre (nastavak je koma)? Ljubitelj sam avantura i simulacija. Do sada sam riješio 30-ak naslova najzanimljivijih igra (žanra avanture) pa se pitam što bismo još mogli očekivati za našu sivu, ali zlatnu kutijicu. S obzirom da se svi naj naj nastavci i naslovi sele na PS2, bojim se da je sivcu došao kraj. Ako sam u pravu, odgovor je škakljivo poznat. Zato ću utjehu potražiti u MUSIC 2000, koji savršeno dobro dođe kao popuna velikih praznina u svijetu zabave jer je uvijek neodoljiv, nezamjenjiv i nikada dosadan nama koji volimo muziku. Nadam se da moji ukućani imaju razumijevanja. Eto, gospodo, to bi bilo to. Pozdrav svima u redakciji, posebno Dariju, i želim vam mnogo sreće i uspjeha u daljnjem radu.
Toliko od OLLYJA iz Koprivnice.
P.S. Pozdrav od škvadre iz KC.

AMON OLIVIO IZ KOPRIVNICE

Hvala na ocjenama, za Might&Magic glasaj u *Helplineu*. Da bi bio sigurniji, nagovori i prijatelje - više glasova, veće šanse.

šteta stranica na kojima ste toliko pisali o igri (mogli ste staviti samo Larine slike), Alien Resurr ection je igra glupa zato što joj fali klupa, Driver 2 je zakon igra i bar zaslužuje 8 (da ne trza trebalo bi biti manje auti i ostalog, a da ima manje auti i ostalog, opet bi dobila 7 zato što ima malo auti i ostalog). NBAL 2001 - ne volim košarku, Terracon je dobio previsoku ocjenu (Bero, Bero). DNLOTB ste u najavama hvalili kao hit, a sada je ispala kao šit (shit) (Đuka je počeo stariti), Infestation i nije tako loša igra, NHL 2001 - ne volim hokej. Spyro je stara igra i ne zaslužuje 9, Disney's Dinosaur - no comment. F1 CS 2000 baš i nije za tako visoku ocijenu, MNFL 2001 - I don't like american football. MKSF - ta je igra prešla sve granice, igra koja nije dostojna naše sive legende, Beach Volleybal je sve u svemu pristojna igra. Ubil - zadnje slovo promijenite u t, i to treba napraviti s tom igrom. THH mi se čini djetinjastom igrom, R:TT - no comment, WWTBAM - shit, english shit. Wipeout 3 SE je zaslužio 8. WDL TT - stvarno ne znam što da kažem. To bi bilo o igrama. Hardware vam je premal i morate ga duplo povećati. Helpline - molim te, Bero, pusti brata da stavi svoju sliku, tvoja mi je već dosadila (neka na ovo odgovori Bero). Moj glas (vrijedi kao 2 glasa) ide FF VII - sitnice i tajne. Prohod PE 2 je nepotreban jer ga igra malo igrača. C2 tsw - zbog volje naroda ste dali taj prohod!?, narod nije zadovoljan. Savjeti za THPS 2 - to je jedino dobro u ovom časopisu, CC - shit. Nova rubrika RESET vam stvarno nije trebala, samo je pogoršala ovaj grozni časopis. Kolumna je dobra, ali preeeeeekratka. Ove pogrde ne shvaćajte ozbiljno, vi ste dobar časopis i samo tako nastavite. Puno bolesnih pozdrava od Žaca!!!
P.S. Ako mi ne objavite ovo pismo, pisat ću još takvih pogrdnih pisama pa ćete se od stida zavući mami u krevet i plakati dva dana.
P.P.S. Ono o onom dodatku je istina i nadam se da ćete mi ga poslati.
P.P.P.S. Da ne pišem na pisaću mašinu, ne biste znali ništa pročitati.

ŽELJKO TRBUŠIĆ ŽAC IZ KARLOVCA

Evo, evo, objavljujemo te, samo nemoj tuć po glavi... Dodatak šaljemo. Hvala pametnjakoviću koji je smislio pisaću!

Ljubi nas majka!

Bok cijelom PSX teamu!
Pišem vam po prvi put, i to s nadom da će te objaviti pismo. Kao prvo, moram vas jako pohvaliti jer ovaj broj je nešto nevjerojatno. Napokon se netko dosjetio napraviti nešto što cijela Hrvatska traži. PSX časopis, extra PSX i poster. Pa... pa... ljubi vas majka. Da li "vi" razumijete da ste s ovakvim povratkom postali No. 1!!! Pošto se otsad časopis za PSX i PSX2, volio bih da proširite rubriku o PS2, neka bude 50:50. Nedavno, točnije 27.1., postao sam vlasnik nekakve crne Sonyjeve kutije i moram reći da je ta kutija dar Božji, zato vas molim da proširite PS2 rubriku. Možda vi to još nećete učiniti jer ste se tek, hvala Bogu, vratili, ali nema veze jer vi ste No.1!, i to zapamtite - No1!
Pozdrav od PSX-ovaca iz Karlovca!!!

SRETEN SPASOJEVIĆ IZ KARLOVCA

Da, imaš dvojku i što sad? Bah, i još se praviš važan...
Hvala na kritikama, ali mi ne želimo biti No.1. Mi smo zajedno s Vama izvan konkurencije! Ljubi te PSX Team!

Ma ne zna mama...

Poštovano uredništvo PSX-a,
pišem vam prvi put, i to samo zato da vam kažem kako sam sretan što ponovno izlazite. Kad vas nije bilo, moja mama, koja ponekad zna zaigrati na mojoj čarobnoj kutiji, rekla je da muljate djecu i da vas nema samo zato da ne morate nastaviti nagradnu igru. Nagovarali su me da kupujem Playstation Magazin, ali ja to iz protesta nisam htio. Samo sam šutio i strpljivo čekao. Onda je mama zvala vašu redakciju i pitala što se događa i kad izlazi novi broj (mama ko mama, samo da netko ne bi pravio budalu od njenog sina!!). Kad sam u nedjelju vidio reklamu na TV-u za novi broj, sreći nije bilo kraja. Sve što je mama rekla bilo je - Aleluja, a ja sam se zadovoljno smijuljio. Drago mi je što ste ponovno s nama, što mogu nastaviti skupljati PSX-ove i što nam pomažete s prohodima.
P.S. Pohvala novom uvezu, stari su mi se brojevi raspadali.
Vaš vjerni čitatelj i igrač

MATIJA ŠTEFANIĆ IZ VELIKE GORICE

Eto vidiš, a kažu da uvijek treba slušati mamu. Drago nam je što ste ti i mama ponovno s nama. Mnogo sreće u nagradnoj igri!

Pa to je strašno...

GET YOUR NEXT ISSUE OF PSX OR YOU'RE DEAD MEAT!!
Stvarno ste najbolji Playstation Magazin. Odnosno bolji od PSM koji su pisali u svojem časopisu da će im biti žao ako ne budete izlazili. Ne može njima biti žao kad bi im time rasla "popularnost" (zarada). U vašem se časopisu vidi trud, sve pregledno, a to što vam ispada sredina (stranica), to nema veze. U Krapini, odakle sam i ja, ste najprodavaniji PS časopis. Bio sam pomalo žalostan što niste izlazili neko vrijeme, no svakog mogu zahvatiti neki problemi. Jedva čekam 12.02.2001. kad ćete konačno izaći u prodaju. Imam prijedlog za vaše ime: PSX EVOLUTION. Želio bih da za svaku igru za PS2 napišete hoće li izaći na PS1. Poster i PSX extra sam shvatio kao ispriku za tromjesečnu stanku. No najbolji PS časopis se ne treba ni za što ispričavati jer je najbolji. Najdraže igre su mi ISS, METAL GEAR SOLID, TENCHU 2, LMA MANAGER. Molim vas da u zasigurno velikoj recenziji ISS PRO EVOLUTIONA 2 napišete: "ISS WON, FIFA LOOSE"" ILI "KONAMI WINER, EA SPORTS LOOSER". Hoće li biti u ISS 2 liga? Koja je najbolja playstation 1 strategija? Bilo bi dobro da malo prekopirate PSM, odnosno da ubacite "kako bi izgledao film po igri". Ovi u PSM magazinu samo forsiraju Brad Pitta, ko da su pe... Molim vas da objavite ovo pismo. Pozdrav vama, a posebno Igoru Ixi Milanoviću i Dariju Zrnu.

IVAN ZUBIĆ (JOHNNY) IZ KRAPINE

Jooooj, Ivane (Johnny), pa ne možeš nekoga tko voli Brad Pitta nazvati pederom! Ima takvih koji vole i Severinu i BackStreet Boyse, pa što...

Sretni dobitnik

Jedina i najbolja redakcijo PSX!
Mogu reći samo napokon. Nakon tri mjeseca totalne dosade, nezainteresiranosti za nove igre (jedino sam odigrao FFIX) i drhtanja ruku, moje zdravstveno stanje se vratilo u normalu. Razlog je samo jedan - PSX. Još osjećam posljedice od šoka koji sam doživio dana 7.2. kad sam otvorio novine u nadi da sam osvojio PS2 (nisam) i ugledao prekrasan dio papira, tako divno uređen i prezentiran, a na vrhu zlatna slova PSX. U tom trenutku me nije bilo briga što nisam osvojio PS2 niti što sam morao za 10 minuta u školu, PSX je počeo ponovno izlaziti i samo je to važno. Ali, problem je izdržati do ponedjeljka, ali ako sam izdržao tri (ili je to četiri) mjeseca, mogu i četiri obična dana (da, baš!). A tek kad dođe taj "sveti dan", lovu u ruke i trk po PSX. A tek kad vidim face prijatelja (možda bih ih trebao zvati neprijateljima) koji su me nagovarali da se prestanem nadati i da kupim PSM (kupio sam jedan, prolistao ga i bacio u smeće). Ah, koji luzeri! Da bih vam pokazao kako sam se osjećao prije tri mjeseca, poslao sam vam i pismo koje sam vam trebao poslati davno prije, ali nisam (ne znam zašto). Poslao sam vam i onaj komadić papira koji me tako obradovao. To vam je bilo nešto ovako: PSX??!!TOOO!YEEES!! POSTERI??! YEES! YES TO! NAGRADNA IGRA?? YES!YES!YES! PSX EXTRA???.. (ležim na podu od šoka, dok mi srce jedva radi). To vam je teško opisivo. Još ne mogu vjerovati da ću čitati novi PSX. I što još reći? Ne znam ni sam, ali znam da će oni luzeri iz PSM-a uskoro skinuti natpis s naslovnice "jedini hrvatski časopis za PS". HE! HE! Sve moje strahove iz dugog pisma ste uklonili te vam mogu zaželjti još samo mnogo, mnogo novih brojeva (koji će redovito izlaziti) te da pometete konkurenciju (što vam neće biti teško, ipak ste vi najbolji).
P.S. Radujem se nagradnoj igri
P.S.2. Baš me zanima što mislite o FFIX (Je li bolji od FFVII?)
P.S.3. Poslao sam i pismo PSM-u. Baš me zanima hoće li ga objaviti (pismo je kritično)
Pozdrav od vašeg najvjernijeg čitatelja

IVAN IZ BIOGRADA

A tko kaže da nećeš osvojiti PS 2? Pa još uvijek imaš šanse zajedno sa svima nama. I nemojte misliti da je nagradna igra propala!

ISS rules Mostarom

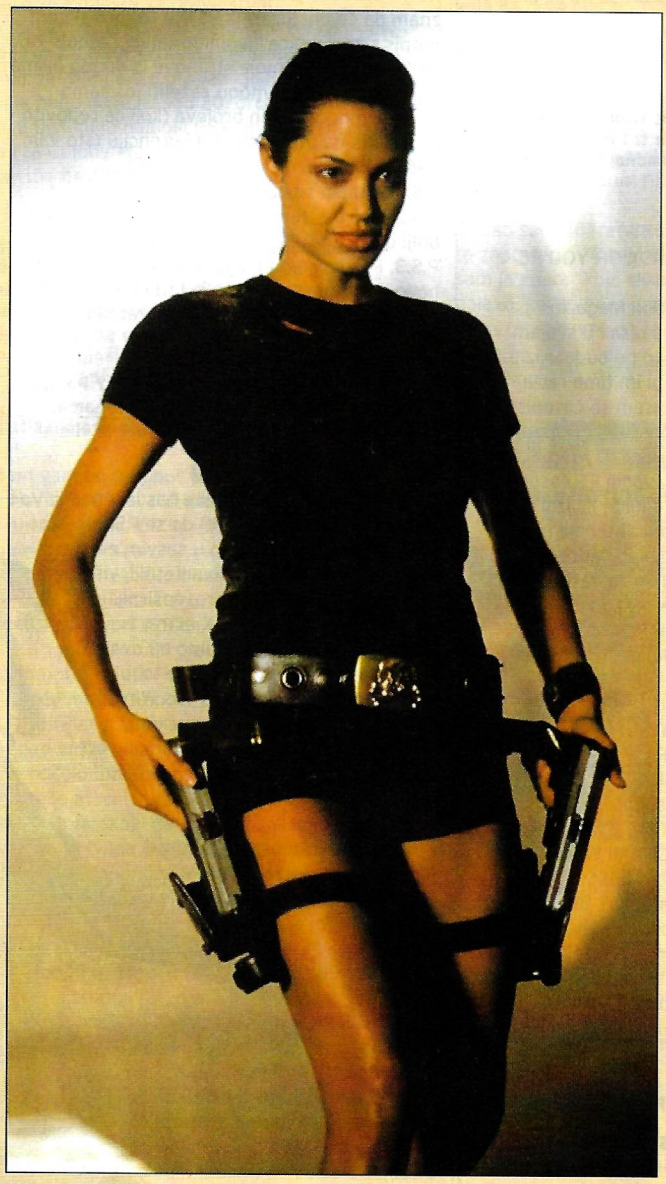
Svaka vam čast, ugodno ste nas iznenadili. Već smo u strahu počeli misliti da se PSX prestao proizvoditi, a on je došao u sasvim novom ruhu. Listovi su mnogo kvalitetniji, više je stranica, imamo postere, opširniji je Helpline, imamo čak i PSX extra. Nema šta, sve je super samo da ovako ostane, a ne samo zato što je to jubilarni, 20. broj. Zar je kod vas Wining Eleven 2000 cijeli na japanskom, kod nas je nešto na japanskom, a većinom na engleskom, čak i imena pišu ispravno.
Evo i prijedloga:
- uvedite TOP 10 najboljih dosad igranih igara, ljestvicu u kojoj vam čitatelji šalju svojih 10 najboljih igara koje su dosad igrali, ali ih razvrstajte u žanrove. Molim vas da svaki član redakcije napiše TOP 5 najboljih igara koje je ikad igrao na PS.
Pitanje:
Bih li ikako mogao zaigrati jednu partiju ISS-a s vama?
Ostanite najbolji!

JAKOV KVESIĆ IZ MOSTARA

Dakle, mi bismo trebali skočiti do Mostara na partiju ISS-a. I kakav je to japansko-engleski ISS? Toga samo u Hercegovini ima...

novosti

Dok vlasnici ostalih igraćih konzola, među njima i PSone, u posljednje vrijeme trpe od nedostatka spektakularnih i općenito bilo kakvih vijesti, vlasnici PlayStationa 2 svaki dan imaju nove razloge za radost. Modemi, tvrdi diskovi i drugi periferni uređaji u prodaji za manje od mjesec dana, izvrsne i ekskluzivne PS2 igre na pomolu te nove, senzacionalno dobre slike već najavljenih naslova ukazuju na činjenicu da PS2, s nešto više od 8 milijuna prodanih primjeraka u cijelom svijetu, ulazi u svoje zlatno doba. Je li to doista tako, vrijeme će pokazati, a do tada pogledajmo što se događa...



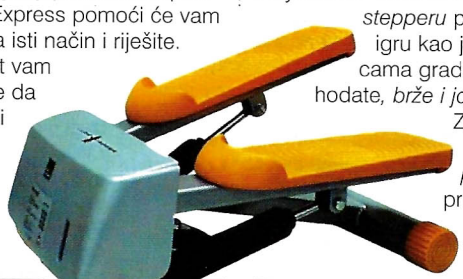
TOMB RAIDER THE MOVIE

Lara Croft će 15. svibnja pokazati svijetu što se dogodi kad žena odluči uzeti pravdu u svoje ruke. Produkcija filma je u punom zamahu, a snimanje, kako kažu izvješća iz Paramount Picturesa, ide prema planu. No, da svaka priča ima dvije strane, pokazuju i najnovije izjave Angeline Jolie vezane za nastavak sada već jednog od potencijalno najzanimljivijih filmova ove sezone. Opširnije u rubrici PSX@hollywood.

TWILIGHT EXPRESS **HAPPY DIET**

TERETANA NA PLAYSTATIONU

Ako ste zbog previše sjedenja pred svojom sivom kutijicom nakupili višak kilograma, nova igra japanske kompanije TwilightExpress pomoći će vam da ih se na isti način i riješite. Happy Diet vam omogućuje da uz savjete i podatke o kalorijama prehrambenih proizvoda osmislite svoju dijetu, a suvišnih se kilograma rješavate posebnim *stepperom* priključenim na PlayStation. Vaše se hodanje po *stepperu* prenosi u igru kao jogging ulicama grada, što brže hodate, *brže i joggirate*. Zgodno? Još da se *stepper* može priključiti na Track & Field....



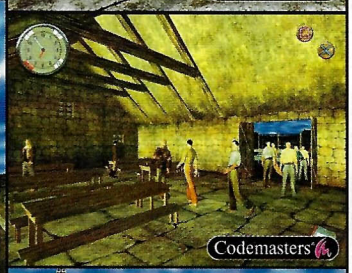
NIGTMARE CREATURES NA VELIKOM EKRANU

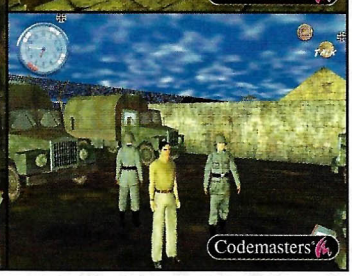
Kalisto je objavio da će se njihova horor igra *Nightmare Creatures* uskoro pojaviti na filmu. Prava za ekranizaciju otkupile su francuske kompanije APG (Artists Production Group), AMG Group i Le Studio Canal, a film će režirati Ralph Zondag, koji je potpisao i režiju Disneyjevog *Dinosaura*. Zasad nisu poznati detalji o priči i scenariju, no Nicolas Gaume, predsjednik Calisto Entertainmenta, izjavio je da je *Nightmare Creatures* pogodan za film jer postoje mnoge mogućnosti i ideje koje nisu iskorištene u igri.

CODEMASTERS PRISONER OF WAR PS2

NIJE MOH, ALI...

mu je zasad najbliži od svih najavljenih igara za PS2. Radnja avanture, koju nam za jesen ove godine sprema Codemasters, smještena je u četiri nacistička logora za vrijeme 2. svjetskog rata, a igrač ima ulogu zatvorenika koji želi pobjeći. To nećete moći izvesti borbom, nego lukavstvom. Iako pogled na igru sliči onom u *Resident Evilu*, riječ je o čistokrvnoj avanturi s vrlo malo akcije na kakvu smo navikli. To ipak ne znači da uzbuđenja neće biti, no bit će druge vrste. Strah da vas Nijemci ne otkriju u bijegu vrlo je dobro dočaran brojnim ratnim filmovima (kako stranim, tako i domaćim), a baš je to ono što nam ovom igrom želi približiti Codemasters. Koliko će u tome uspjeti - vidjet ćemo.

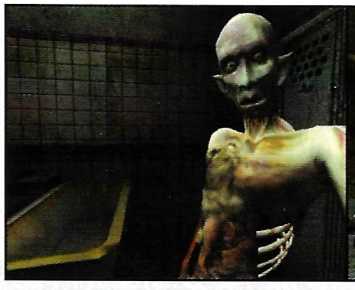


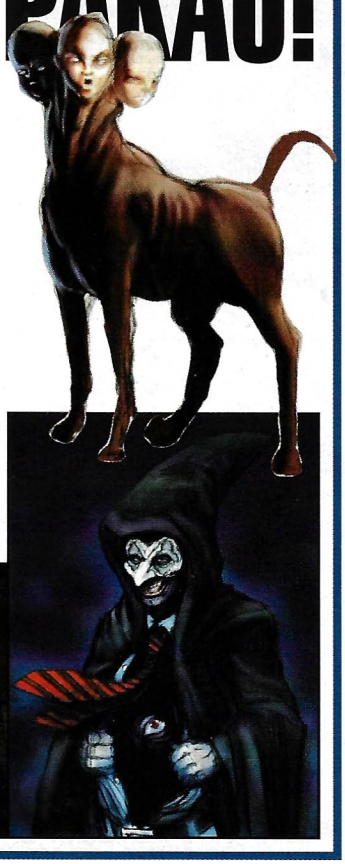


CRAVE THE LOST PS2

DOBRO DOŠLI U PAKAO!

Zanimljiv projekt koji će na PlayStationu 2 pokušati izvesti Irrational games, autor *Thiefa* i *System Shocka 2*, odvest će nas na put do pakla. U ovoj 3D akcijskoj avanturi u ulozi Amande, žene koja će staviti svoju dušu na kocku ne bi li oživila kćerku, silazimo u podzemno kraljevstvo.
Iako bi grafika trebala biti dostojna PS2 konzole, ipak će to biti prva igra koja će koristiti Monolithov Lithtech Engine, *The Lost* kao glavnu snagu iznosi zanimljivu priču i način igre. Prilično spretna ratnica Amanda sposobna je boriti se s različitim kreaturama, no po putu će nailaziti na prepreke koje neće moći riješiti silom. U takvim trenutcima Amanda poprima obličja paklenih demona, a svaki od njih posjeduje različite moći. Ovisno o tome na koji ćete način rješavati probleme, razvijat će se i demonska strana glavnog lika, a spašavanje Amandine kćerke neće vam biti jedini cilj. Sve u svemu, zanimljivo i ambiciozno, pa jedva čekamo da se igra pojavi u trgovinama. Nažalost, to će biti tek najesen, no barem strpljenja imamo u neograničenim količinama.





ŠUŠU

O čemu se šuškalo prošli mjesec u PSX svijetu i što mi mislimo o tome...

Uskoro sniženje cijene PS2?
Priča se da bi cijena PS2 u Japanu uskoro mogla pasti za oko 86 $ (170 DEM), jer se Sony želi pripremiti za tržišnu borbu s X-boxom koji stiže ove jeseni.
⊗ *Cijena PlayStationa 2 sigurno će pasti, no koliko će to brzo biti, vidjet ćemo. Za sada, dok je prodaja konzole na svim tržištima još uvijek izvrsna, a konkurencija ne postoji, nema pretjeranih razloga za to. Ipak, padne li cijena u Japanu, možemo očekivati sniženje i kod nas.*

Prva slika *Soul Calibura 2*?
Ovo što vidite trebala bi biti prva objavljena slika *Soul Calibura 2*, nastavka igre za koju mnogi tvrde da je dosad daleko najbolja 3D borilačka igra. Je li to doista *SC2*? Hoće li se pojaviti na PS2?
⊗ *Ako to jest SC2, a mogao bi biti, sigurno će se prije ili poslije pojaviti na PS2. PlayStation je već vrtio Soul Blade - preteču Soul Calibura, koja je zabilježila vrlo dobru prodaju iako je bila zasjenjena Tekkenom 3, igrom objektivno bolje grafičke izvedbe no slabije igrivosti. Bilo bi logično da se onda nastavak pojavi na PlayStationu 2.*

Monkey Island na PS2?
Prema nekim glasinama, mogli bismo vidjeti na PlayStationu 2 novi nastavak serijala grafičkih avantura *Secret of Monkey Island*. LucasArts zasad tu informaciju nije potvrdio, ali ni opovrgnuo.
⊗ *Kako su point-and-click ili grafičke avanture na PS2 zapostavljeni žanr, sigurno će se neka kompanija odlučiti da u tu prazninu 'uleti' sa zvučnim imenom i naslovom. S obzirom da još nijedan nastavak Monkey Islanda nije stigao na PlayStation, bilo bi vrijeme da se LucasArts iskupi.*

Gladijator na PS2
Priča se da će se prošlogodišnji hit film *Gladijator* uskoro pojaviti kao igra za PS2 konzolu.
⊗ *Koliko je istine u tome, ne znamo, ali znamo da je Havas Interactive od Dreamworksa otkupio prava za izradu igre prema filmu, iako još nije objavljeno za koju platformu. S obzirom da su licenciju sigurno skupo platili, najvjerojatnije će je željeti unovčiti izdavanjem igara za više platformi, pa je gotovo sigurno da će jedna od njih biti i PS2.*

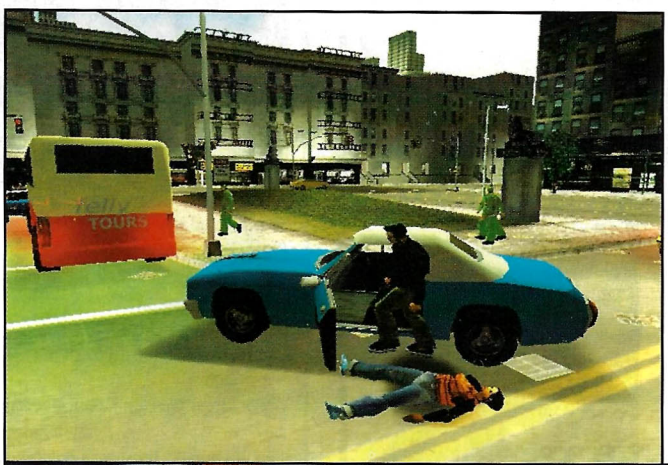
ELECTRONIC ARTS QUAKE 3 REVOLUTION PS2

KONAČNO QUAKE 3!

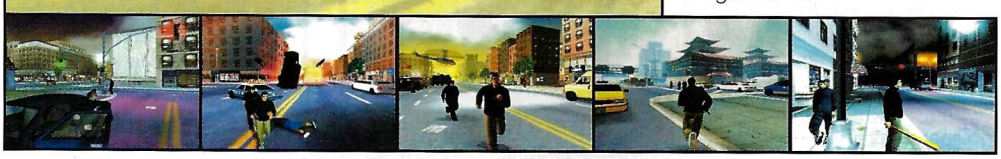
EA Games je konačno objavio prve slike iz PlayStation 2 inačice 3D FPS-a *Quake 3*. Igru pod nazivom *Quake 3 Revolution* razvija Bullfrog studio, a zasad je poznato samo da ćemo je moći igrati učetvero na jednom ekranu te da će postojati i mogućnost samostalnog igranja koja je u PC-inačici gotovo u cijelosti zapostavljena.

DMA GRAND TEFT AUTO 3 PS2

GRAD NA DLANU



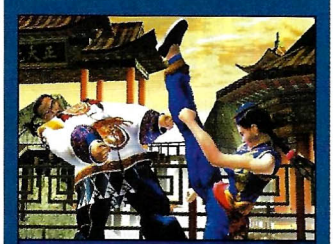
Treći nastavak akcijske avanture DMA designa ne samo da cijelu igru seli u novu dimenziju nego unosi i iznimnu količinu realnosti i atmosfere u ono što je prije bilo samo uvid u život sitnog lopova prikazan na zabavan način. Ovaj put očekuje vas cijeli jedan grad i njegovi stanovnici, što pruža nebrojene mogućnosti za ilegalne radnje i pothvate. Auti jure ulicama, pješaci hodaju za svojim poslom, a sunce se kreće po nebu i pretvara dan u noć dok obavljate svoje misije s onu stranu zakona. Sve to čeka vas već ove jeseni, kada bi se nasljednik igara koje su u Engleskoj zabranjivane jer "potiču na zločin" trebao pojaviti u trgovinama.



Sega napušta Dreamcast i proizvodi igre za druge konzole

Prije nekoliko tjedana Sega Corp. je potvrdila glasine da će od ožujka prestati s proizvodnjom Dreamcasta i posvetiti se drugim područjima multimedijskog zarađivanja. Jedno od njih je proizvodnja igara za druge platforme, pa su tako već najavljene 4 Segine igre za PS i PS2: arkadna simulacija vožnje *Crazy Taxi* i *Virtual Fighter 4* (priložene slike su s PS2 inačice), koja će do kraja travnja izaći u PS2 inačici, te *18 Wheeler American Pro Trucker* i *Zombie Revenge,* koje će izaći za PSone.

Osim proizvodnje softvera, Sega planira i suradnju s drugim proizvođačima hardvera. Tako je već u planu ugrađivanje osnovnih Dreamcastovih čipova u nekoliko različitih uređaja (DVD i CD playere) koji će, uz normalan rad uređaja, omogućivati i igranje Dreamcast igara. Proizvodnja igara za Dreamcast također neće stati, no s obzirom da je konzolu napustila njezina matična kompanija, pitanje je koliko će dugo ona još opstati na sve aktivnijem tržištu.



Smanjene isporuke PS2 ▸ SCEI je objavio da će do kraja fiskalne godine (31. ožujka 2001.) isporučiti samo 9 milijuna komada PS2 konzola, a ne planiranih 10. Smanjenje je uzrokovano nestašicom Graphic Synthesizer čipova, koja je sada otklonjena, pa će se daljnja proizvodnja nastaviti prema planu. Tako bi do kraja iduće fiskalne godine (31.ožujka 2002.) u svijetu trebalo biti najmanje 20 milijuna komada PS2 konzole.

Sony sklapa ugovore s GSM kompanijama ▸ U prošlih mjesec dana Sony je sklopio ugovore s dva GSM operatera - DoCoMoom iz Japana i Vodafoneom iz Velike Britanije. Riječ je o suradnji u dostavljanju igara i drugih sadržaja na mobilne telefone ili s njima bežično povezane PlayStatione, što je jedan od Sonyjevih putova do online PlayStationa.

Tvrdi disk za PS2 dobio datum ▸ A datum je lipanj 2001. godine. U Japanu. Nažalost. Što još reći, osim da čekamo daljnji razvoj događaja nadajući se najboljem. S obzirom da veza velike brzine prijenosa, kakvu je Sony priželjkivao za PS2, neće biti jedini način umrežavanja (vidi vijesti o modemima), tvrdi bi disk mogao uskoro preskočiti ocean i doći u Europu - i bez dodatka za mrežni priključak.

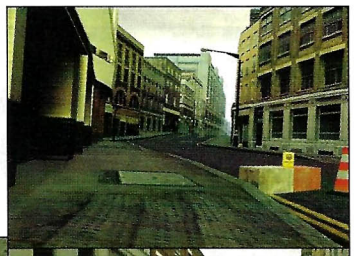
Matrix uskoro na PS2 ▸ Warner Bros i Interplay objavili su da su sklopili sporazum o izradi igre za PS2 po filmskom hitu braće Wachowski. Na igri koju opisuju kao "akcijsko-avanturističnu" radi studio Shiny Entertainmenta, a izaći će, kažu, krajem 2002., kada bi se u kinima trebao pojaviti i drugi nastavak Matrixa.

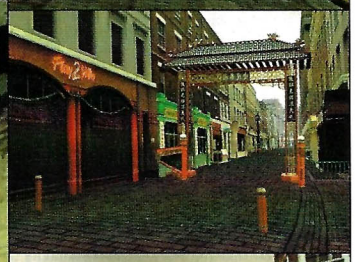
Jet Set Willy i Manic Miner na PS2 ▸ Jester interactive nedavno je objavio da je otkupio prava na izdavanje klasičnih igara *Jet Set Willy* i *Manic Miner*, za koje namjerava izraditi PlayStation 2 inačice, i to u 3D-

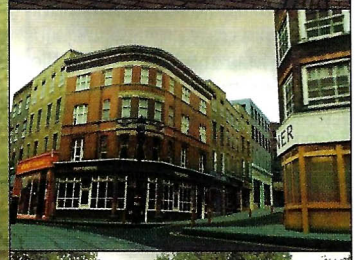
PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... ST

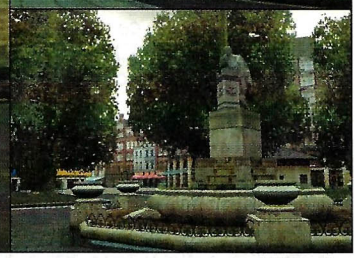
SCEE THE GETAWAY PS2

DRIVER SA STILOM







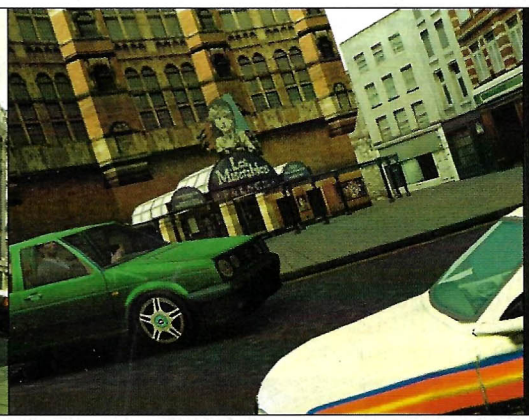


A i mnogo više od toga. Vrijeme koje su programeri i dizajneri proveli u izradi ove igre već se mjeri u godinama, a kvaliteta gotovo završenog djela vidljiva je iz svake slike. Standardna priča o plemenitom cilju do kojeg dolazite jurnjavom ulicama samo je paravan upravo za to - jurnjavu ulicama. Ali kakvu!

Vizualna je realnost osnovna snaga *The Getawaya*, a Sony je odlučio uložiti gomilu novca da je dostigne. Tako su za svaku scenu u igri unajmljeni stvarni glumci, čiji su glasovi snimani, pokreti "skinuti" motion-capturingom, a tijela i lica skenirana da bi mogla biti prenijeta u igru. Možda bi im jeftinije bilo da su jednostavno sve snimili kamerom.

S obzirom da se akcija odvija u Londonu, veliki je dio grada modeliran u 3D, a potom "oblijepljen" teksturama 'skinutih' digitalnim fotografiranjem stvarnih zgrada - ako ste bili u Londonu, sigurno ćete prepoznati svaku ulicu. Na isti su se način kreirali i automobili (njih 80-ak) te lokacije u koje će vaš lik moći ući. Sve će to biti upotpunjeno filmskim uglovima kamere dok jurite kroz gradsku vrevu koju će pogoniti snažna umjetna inteligencija automobila i pješaka kojima upravlja PS2.

Iako *The Getaway* već sada izgleda ludo, rad na njemu vjerojatno će se otegnuti do Božića, kada možemo i očekivati igru MGS2 kvalitete. Uostalom, pogledajte slike.



u. Ako niste nikad čuli za originale ovih igara, vjerojatno imate manje od 20 godina; naime, riječ je o starim klasicima i začecima svih platformskih igara pri čijem spominjanju naviru suze na oči starim vlasnicima Spectruma iz 1987. godine.

USB GunCon uskoro u trgovinama ▸ Namco je potvrdio da je u procesu razvijanja svjetlosnog pištolja GunCon za PS2, koji će se na konzolu priključivati preko USB-a. Iako nije objavljeno uz koju će se igru pištolj ove jeseni pojaviti u trgovinama, sve ukazuje na *Vampire Night*, pucačinu koju je Namco ne tako davno spominjao, ali je posljednjih mjeseci drži u potpunoj tajnosti.

PlayStation u brojkama ▸ Trenutačno je isporučeno 8,16 milijuna PS2 konzola: 4.38 milijuna u Japan, 2.1 milijun u Ameriku i 1.68 milijun u Europu. PlayStation i PSone dosad su prodani u više od 80 milijuna primjeraka diljem svijeta.

Ukupno su u prodaji 142 PS2 naslova, no 45 bi ih trebalo izaći do kraja ovog mjeseca, a još 370 do idućeg ožujka. Broj PlayStation i PSone igara nedavno je prešao 2 000 (ako je vjerovati Japancima).

Aha, da, članovi PSX teama - zasad - raspolažu s 3 PlayStation 2 konzole.

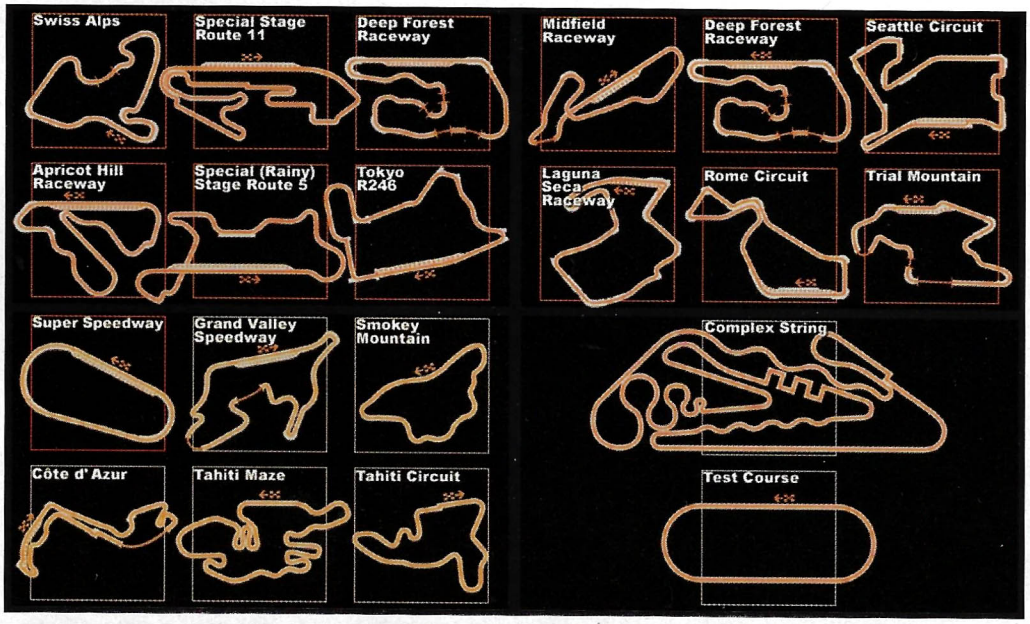
MGS2 - posljednja avantura Solid Snakea ▸ U jednom od mnogih razgovora na temu *Metal Gear Solida 2*, njegov kreator Hideo Kojima usput je spomenuo da je riječ o kraju serijala, te da će to biti posljednja Snakeova pustolovina. MGS X, konverzija za X-box o kojoj se u posljednje vrijeme šuška, neće biti nova igra, nego kombinacija dijelova iz MGS i MGS2, a zašto se Hideo odlučio da to bude posljednje pojavljivanje omiljenog junaka zasad nije poznato.

PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STO

SCEE GRAN TURISMO 3 A-SPEC PS2

PRVI U SVIJETU OBJAVLJUJEMO PRIKAZE SVIH STAZA GT3 A-SPEC!!!

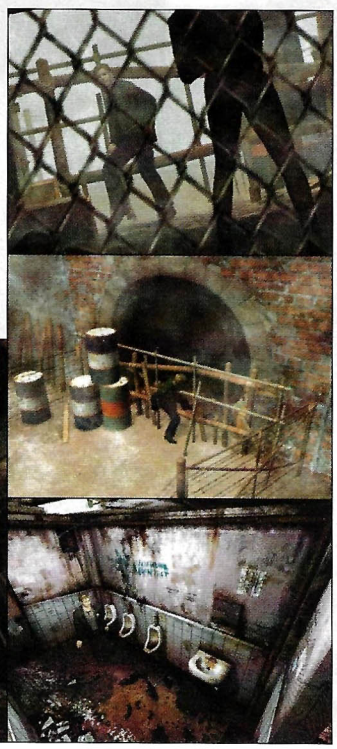
Iščekivanje je gotovo. Polyphony Digital je objavio nacrte SVIH 20 staza koje će se pojaviti u trećem nastavku najbolje vozačke simulacije svih vremena. Tu je 15 staza iz prošlih nastavaka, kao i 5 potpuno novih cestovnih i rally pravaca, uključujući i F1 stazu u Monte Carlu čije je ime promijenjeno u Cote d'Azur. Najneobičnija je svakako Complex String, dugačka gotovo 12 kilometara i dosad neviđenog sustava zavoja. Većina će staza biti dostupna u oba pravca, dok će Special Stage Route 5 imati i mokru inačicu, čime će ukupan broj porasti čak na 36. Iako su promjene uvijek moguće, čini se da ovaj popis predstavlja konačan odabir Kazunorija Yamauchija. Uživajte. Početak ljeta se nikad nije činio tako dalekim. AR



KONAMI SILENT HILL 2 PS2

I DALJE MAGLOVITO

Donosimo vam nove slike iz nastavka Konamijeve horor avanture koja bi se na PS2 trebala pojaviti sredinom 2001. Kao što vidite, magla je ostala u igri iako, zbog snage PS2, nije više potrebna da bi sakrila pop-up. Budući da je bila jedan od najvažnijih elemenata u dočaravanju stravične atmosfere originalne igre, programeri su je odlučili ostaviti i u nastavku - dakako, mnogo je kvalitetnije dočarana.



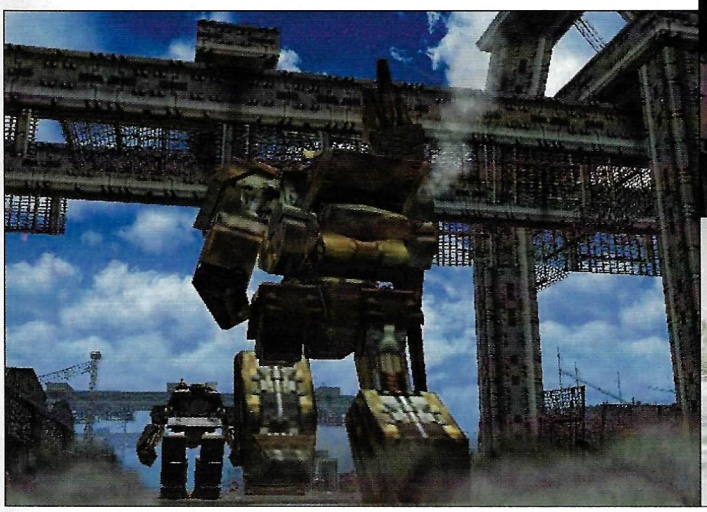
Varajmo bez granica!

Datei je na tržište izbacio PlayStation 2 inačicu uređaja Action Replay koji omogućuje "varanje" u igrama - naime, upisivanjem kodova dobivate neograničeni broj života, energije, novca, vremena i slično. Novi AR možete preko PC-ja spojiti na Internet, odakle se mogu skidati novi kodovi, a Datei za budućnost sprema i malu tipkovnicu koja će se na PS2 priključivati preko USB porta, a bit će namijenjena izravnom upisivanju kodova.

KONAMI | RING OF RED | PS2

NEĆETE OSTATI BEZ TEKSTA

Dapače, imat ćete ga i previše! Naime, prema posljednjim najavama, ovaj Konamijev nasljednik *Front Missiona*, osim dobrom grafikom, obiluje i velikim količinama razgovora - tj. teksta koji treba pročitati. Inače, *Ring of Red* izgleda sve bolje i bolje sa svakom novom objavljenom slikom, a kako PS2 još uvijek oskudijeva strategijama, ova bi mogla doći kao naručena. Priča o alternativnoj povjesti u kojoj se nastavak II. svjetskog rata odvija u Japanu dobro je iskorištena da se objasni zašto se vojske sukobljavaju u mechevima, koji unose živost u svaku igru. Vjerujem da će naš Učo, kao i mnogi drugi zaljubljenici u metalne grdosije, s radošću dočekati ovu igru.



ŠUŠU

O čemu se šuškalo prošli mjesec u PSX svijetu i što mi mislimo o tome...

Nastavci Onimusha stižu

Čini se da je Capcom planirao zanimljiv način razvijanja priče u svojem srednjovjekovnom *Resident Evil* klonu - *Onimusha*. Igra odlične grafike koja trenutačno ruši rekorde prodaje u Japanu mogla bi biti samo prvo poglavlje u priči s nekoliko nastavaka, od kojih će svaki biti zasebna igra.

⊗ *S obzirom na uspjeh Resident Evil serijala, ne bi nas začudilo da je Capcom već unaprijed smislio priču za tri nastavka Onimusha kako bi u prvom dijelu mogao postaviti idejne temelje za iduće događaje - za razliku od Resident Evila u kojem tek nastavci objašnjavaju što se uistinu dogodilo.*

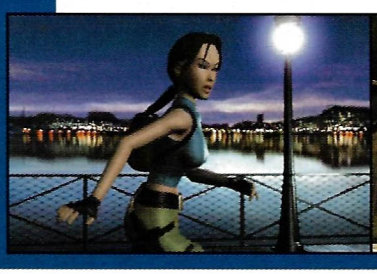
Summoner 2?

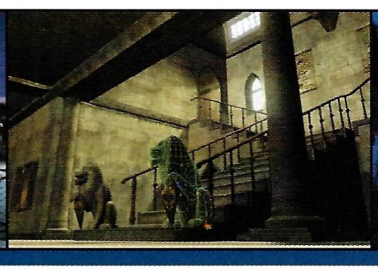
Škrte vijesti iz THQ-a i Volitiona ukazuju na mogućnost izrade nastavka vrlo popularnog RPG-a za PS2.

⊗ *Kad igra dobro prođe, napravi se nastavak - staro je pravilo zarade. Summoner je prošao bolje od svih ostalih objavljenih RPG-a za PS2 pa je nastavak gotovo siguran.*

RPG Lara - ali ne i Tomb Raider

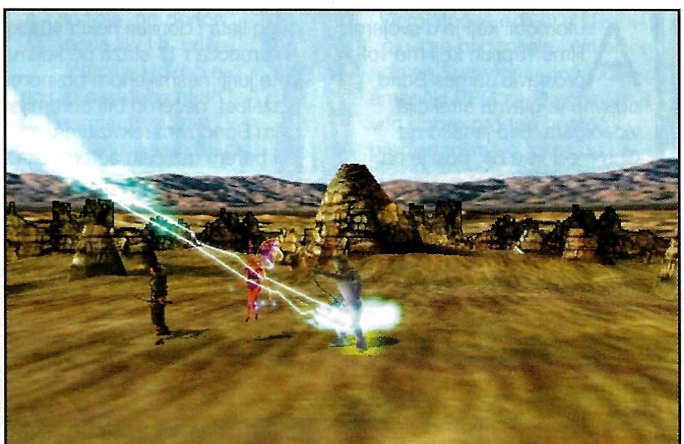
Core Design konačno je izašao u javnost s detaljima o idućoj avanturi Lare Croft čije je poprsje, čini se, još malo veće nego u prošloj igri. Iako Core tvrdi da će igra biti sasvim drugačija od dosadašnjih epizoda u serijalu, pa da čak neće ni nositi ime Tomb Raider, ostale pojedinosti koje su razotkrili o njoj ne slažu se s tim činjenicama. Naime, najveći dio igre Lara će opet provesti skačući, trčeći i boreći se, a tek manji rješavajući zagonetke. Bit će tu i muški lik, da bi i djevojke uživale. Naizmjence ćemo upravljati i jednim i drugim, a oba će imati specifičnu osobinu koju smo dosad vidjeli samo u RPG igrama - promjenu sposobnosti tijekom igranja. Naime, što vaš lik bude više trčao, to će više 'vježbati' i trčat će brže. S izvježbanim likom (npr. Larom koja skače više nego prije) moći ćete doprijeti do novih lokacija na već istraženim nivoima. Hmmm... tako nešto već smo vidjeli u *Soul Reaveru*, zar ne?





NEW WORLD COMPUTING | HEROES OF M&M | PS2

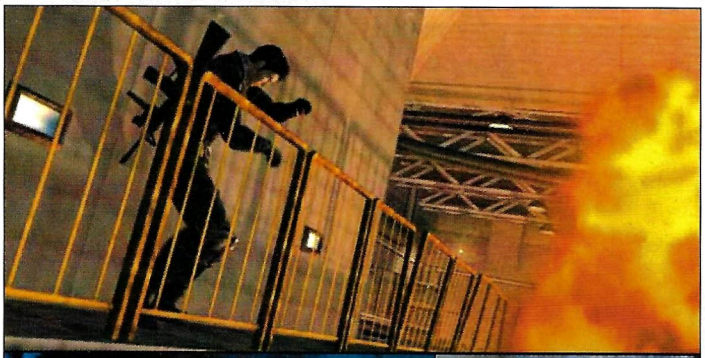
NOVE SLIKE DOLAZEĆE RPG-STRATEGIJE



RPG strategija koja je doživjela nekoliko uspješnih nastavaka na PC-ju dolazi u ožujku na PlayStation 2. Uz nove slike, koje možete vidjeti na ovoj stranici, Infogramers i New World Computing nisu objavili nikakve detalje o mogućim izmjenama igre, no vjerojatno će iskoristiti priliku da svoj hit još malo dorade. Dodatna posebnost ove igre je činjenica da će prvo izaći u Europi, a tek onda u Americi - eto jednom da i mi prvi dobijemo neki hit.

SCEI EXTERMINATION PS2

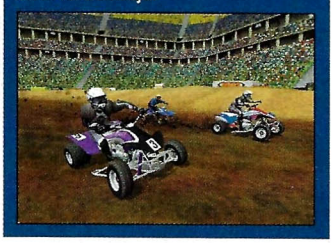
RESIDENT EVIL U PETOJ BRZINI



Sony je objavio nove detalje i slike iz igre koju je najavljivao kao 'prvi panic-action naslov'. O čemu je riječ? Prema njihovim riječima, o igri u kojoj će se igrači osjećati kao da se nalaze u sceni nekog akcijskog filma. Nema mnogo razmišljanja - adrenalin je stalno na visokoj razini - sa svih strana prijeti opasnost - oružje je u rukama. Akcija!
Ove slike, na kojima se ne vidi mnogo - osim da će grafika biti relativno dobra (za PS2) i da bube ipak nisu glavni neprijatelji u ovoj igri (kao što je najavljivano prije), posljednje je što ćete vidjeti od igre koja je najavljena za ožujak, a neki možda neće vidjeti ni to jer će europska inačica zbog količine krvi na ekranu vjerojatno dobiti oznaku "iznad 18".

SONY: ATV OFFROAD FURY
Na četiri kotača po pustinjskom bespuću

Simulacija vožnje koju za PS2 već dvije godine razvija Rainbow Studios trebala bi uskoro ugledati svjetlost dana. Mislim da još nisam imao prilike ni na jednoj konzoli voziti četverokotačne motore, no popularnost ovog sporta u Americi jamči igri dobru prodaju. Dodatne njene odlike su mogućnost igranja učetvero, ali i iznimno realni fizički model koji će igrače natjerati da dobro ovladaju vještinom vožnje ovih okretnih malih vozila. Zaokret u krivom trenutku ili izvođenje vratolomija kakve u stvarnosti ne biste mogli izvesti ovdje će vam brzo zariti glavu u pjesak, pa igru ne preporučujemo igračima koji se lako isfrustriraju.



Konami prodaje USB-modem za PlayStation 2

Konami je objavio da će do kraja ožujka u Japanu pustiti u prodaju modem koji će se USB-priključkom moći povezati s PS2, i to u paketu s programom za pregledavanje www stranica te igrama *Age of Empires 2* i *Battle Gear 2* koje će podržavati mrežno igranje. Kad će sličan paket stići na američko ili europsko tržište, samo je pitanje vremena, stoga nada u online PlayStation 2 u Hrvatskoj još ove godine i nije tako uzaludna.

VIRGIN INT. LOTUS EXTREME CHALLENGE PS2

SJEĆATE LI SE LOTUSA?

Automobil koji je u svojem filmu "Špijun koji me volio" proslavio James Bond odavno je glavna atrakcija videoigara. Bilo je tako na Commodoreu 64, poslije na Amigi i PC-ju, a sada i na PlayStationu 2. Inačica za crnu konzolu trebala bi se pojaviti ovog ljeta i donijeti nekih 40-ak automobila i 17 staza po kojima ćete juriti nesmiljenom brzinom. Nažalost, nećemo biti opremljeni svim Bondovim rekvizitima, ali će biti barem različitih automobila. Slično kao u *Gran Turismu*, u *Lotusu* će vam prvo biti dodijeljen loš automobil, a novi kupujete novcem zarađenim na utrkama. Osim razvoja karijere, moći ćete se utrkivati i protiv prijatelja ili izvoditi vratolomije za filmove, ili jednostavnmo uživati u vožnji po Londonu ili Tokiju. Gdje god se pojavili u *Lotusu*, sigurno ćete plijeniti pozornost svih, a naročito suprotnog spola.

Dolazi PaRappa 3 ▸ Sonyjev producent Masaya Matsura izjavio je da se sprema treći nastavak *PaRappa the Rappera*, igre koja je pokazala da se japanske ritmičke arkadice mogu sasvim dobro prodavati i u ostatku svijeta. Trojka će biti izdana za PlayStation 2, a pratit će je i animirana serija koja bi se u Japanu trebala početi prikazivati u travnju.

Dvije inačice Final Fantasyja ▸ Samo za FF-fanatike Square sprema posebnu inačicu *Final Fantasyja X*. Osim one obične, koja dolazi na jednom DVD-u, postoji i specijalna, u ograničenom broju primjeraka, na dva DVD-a, od kojih jedan sadržava igru, a drugi "extended definition/high-quality sound" - što god to značilo. Na drugom DVD-u će se također naći i "dorađene" inačice FF7, FF8 i FF9, s unaprijeđenim vizualnim i audio efektima.

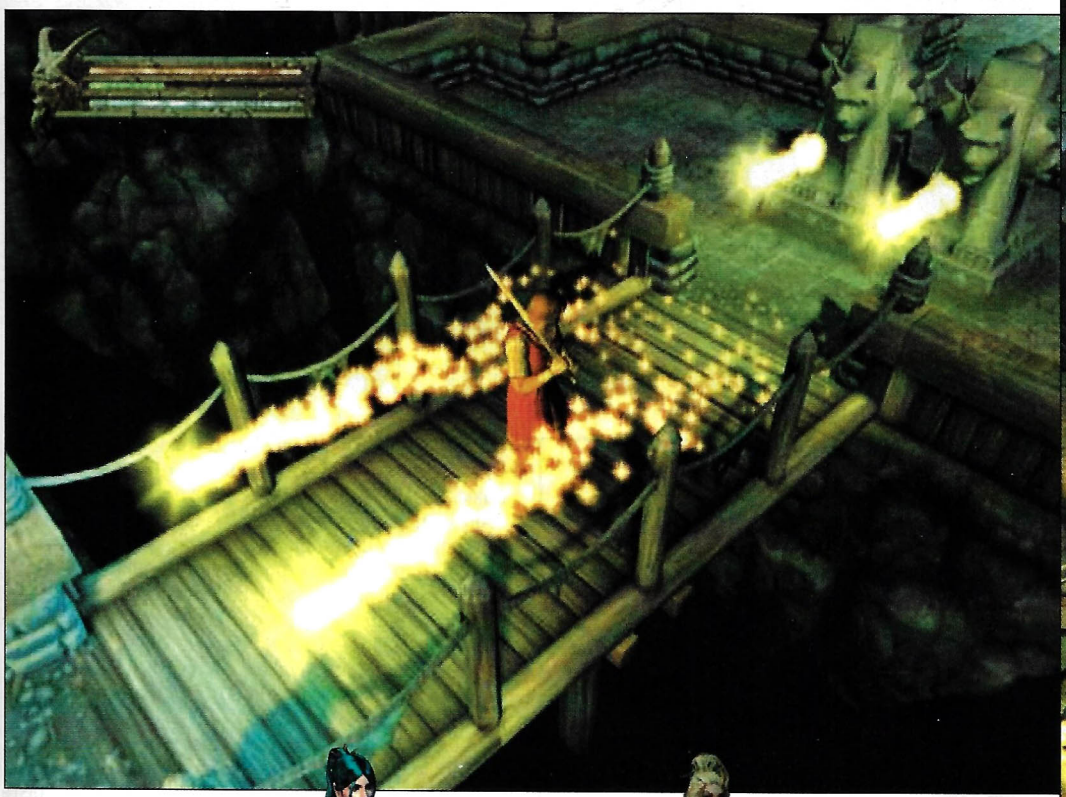
I djevojčice se igraju, zar ne? ▸ THQ se sprema na tržište pustiti igru namijenjenu djevojčicama, dobnoj skupini za koju je, prema mišljenju izdavača, dosad proizvedeno najmanje igara. No kako njihov broj među vlasnicima konzola raste, krenula je i izrada posebnih igara, kao što je primjerice *Barbi* i sada - *Rugrats: Totaly Angelica*. U igri ćete u ulozi poznatog *Rugrats*-lika Angelice Pickles skupljati odjeću, šminku i nakit za modne revije, što bi se djevojčicama trebalo jako svidjeti.
Vidjet ćemo što one kažu.

Klasična serijalizacija ▸ Kad se nešto prodaje, napravi još istog - kažu u Konamiju i najavljuju remake klasičnih Castlevania igara u serijalu pod imenom *Castlevania Chronicles*. Prva će biti za PC, a zapravo je riječ o remakeu igre koja je izašla prije desetak godina. Za buduće naslove još se ne zna, no prema komentari-

PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... ST

BLACK ISLE STUDIOS | BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE | PS2

EKSKLUZIVNO ZA PS2

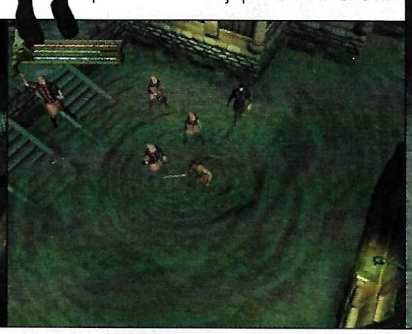


Interplay je ljubitelje RPG-a obradovao spektakularnom najavom i još boljim slikama svoje igre u pripremi. Naravno, riječ je o *Baldur's Gateu*, PlayStation 2 inačici PC-hita (proglašen PC RPG-om 2000.) koji je nedavno dobio i nastavak. No, ono što je iznenadilo sve zainteresirane je činjenica da PlayStation 2 neće dobiti konverziju, nego sasvim novu igru.

Dark Alliance se, naime, odvija u Forgoten Realms AD&D svijetu, kao i prijašnji nastavci *Baldur's Gate* serijala, no donosi nove likove, priču, čarolije i lokacije dosad neviđene na PC-ju. Feargus Urquhart, direktor kompanije Black Isle Studios i autor *Baldur's Gatea* za PC,

rekao je da su odlučili stvoriti potpuno novu igru jer žele vlasnicima konzola pruži prvorazredni proizvod, a ne kopiju s PC-ja.

Vjerojatno je odluci o stvaranju igre pridonijela i činjenica da se *Summoner*, još jedan američki RPG za PlayStation 2, vrlo dobro prodao unatoč predviđanjima o tome da na Sonyjevim konzolama dobro prolaze samo japanski RPG-ovi.



ma producenta igre, najvjerojatnije će to biti *Dracula X: Rondo of Blood*, i to za PlayStation.

Nova inačica DVD drivera na pomolu ▸ Pošiljka PS2 konzola koja se u Japanu počela prodavati u prosincu 2000. godine sadrži novu inačicu DVD softvera u svom ROM-u, koja omogućava nove funkcije pri gledanju DVD-filmova. Osim toga, u kompletu s PS2 konzolom odsad dolazi i daljinski upravljač koji ima dva dijela - kontrolnu jedinicu i infracrveni prijamnik koji se uključuje u controller port. Da dosadašnji vlasnici konzola ne bi bili zakinuti, Sony bi uskoro u prodaju trebao pustiti PlayStation 2 Remote Control Kit, koji će sadržavati daljinski upravljač i CD-ROM na kojem je instalacija nove inačice softvera za upravljanje DVD-om.

Stiže nasljednik DexDrivea ▸ DexDrive, uređaj koji omogućuje skladištenje snimljenih pozicija s PlayStation igara na PC, vrlo je brzo stekao popularnost pa se Interact požurio načiniti sličan uređaj za PS2. Pod imenom DexPort, ovaj uređaj omogućivat će prebacivanje snimljenih pozicija s PS2 na PC i obratno, te tako pružiti osnovu za razmjenu pozicija Internetom i njihovo skladištenje na CD-ima - da slučajno ne izgubite vaše najbitnije "saveove". Prve slike uređaja bit će objavljene vrlo skoro, jer Interact najavljuje da će DexPort već za mjesec do mjesec i pol biti u prodaji. Naravno, u Americi, gdje će mu cijena biti 24.99 dolara, no i europska je inačica u planu.

Koei odbija Kessen staviti na X-box ▸ Bila riječ o patriotizmu ili o nečem drugom, Koei je objavio da treći nastavak povijesne strategije *Kessen* neće izaći za X-box. Kessen 2 trebao bi se za PS2 pojaviti vrlo skoro, a trojku ćemo još malo čekati. No, to je lakše kad znamo da je Microsoft neće nikad dočekati.

RESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STOP THE PRESS...STOP THE PRESS... STOP THE PRESS... STO

BLACK &WHITE

Unatoč sumnjama u sposobnost PlayStationovog hardvera da podrži maštu Petera Molyneuxa, potvrđene su najave da u svibnju izlazi inačica *Black & Whitea* upravo za tu konzolu. Čekaj malo - što je uopće *Black & White*?

PIŠE Berislav Jozić

BLACK & WHITE

proizvođač KRISALIS
izdavač MIDAS INTERACTIVE ENTERTAINMENT
datum izlaska SVIBANJ 2001.
žanr STRATEGIJA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION, PLAYSTATION 2, DREAMCAST, PC

Memory Card | Dual Shock | Miš ?

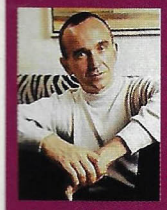
POZOR!
Sve slike su iz rane faze izrade igre

KAKO JE POČELO

Jesi li ikad poželio biti - bog?
Ma da, jesam, to sam bio u Populousu.
Hmmm. Dobro, a jesi li želio upravljati čudovištem, odgajati ga i vježbati, koristiti ga u različite svrhe, ponajprije za borbu s drugim čudovištima?
Monster Rancher? Aha, nije loša igra.
A kako ti zvuči potpuna kontrola i kreiranje mjesta na kojem će živjeti tvoji ljudi, koji će te voljeti i poštovati ili te se bojati - već prema tome kako se prema njima ponašaš?
Ma zaboravi, izbori za gradonačelnika su za tri godine.
Ahhhhhh!

Ponekad je doista teško objasniti ljudima što je to toliko dobro u nekoj zamisli. Siguran sam da je na početku karijere, prije nego što je uspio uvjeriti izdavače da će *Populous* i *Powermonger* biti izvrsne igre, i Peter Molyneux imao tih problema. Poslije je već išlo lako, nitko ga vjerojatno nije ni pitao da malo pojasni koncepciju RPG-igre u kojoj je glavni lik - bog. Blago njemu!
Dakle, to što kreator igre *Black & White* opisuje kao RPG zapravo ne znači mnogo. *B&W* je "god game", tj. igra u kojoj igrač preuzima ulogu svemoćnog bića. Njegovom brigom o podanicima povećava se njihova vjera, a njemu raste ili opada moć te dobiva nove čarolije i druge mogućnosti interakcije s okolišem. Može li se to opisati kao RPG? Valjda može. No, za razliku od *Populousa* i svih njegovih nastavaka, *B&W* ne nudi nikakve mogućnosti kontroliranja ljudi na planetu - barem ne izravno.
Naime, da biste dobili što bolji osjećaj "božanske moći", sve što želite učiniti učinit ćete pokrećući svoju "ruku" po ekranu. A što možete učiniti? Gotovo sve što biste doista mogli da imate veliku ruku koja leti po zraku. Ravnati zemlju, kopati rupe, premiještati drveće ili ljude i još štošta. Pomoću čarolija, čiji maksimalni broj prelazi 40, možete i mnogo više, a osim toga, tu je i vaš avatar. Kako je on jedan od glavnih elemenata ove igre, zaslužuje da se o njemu malo više progovori...

TKO JE PETER MOLYNEUX?



Tko je uopće čovjek bujne mašte koji je smislio *Black & White*? On nipošto nije početnik, njegove se igre igraju već gotovo cijelo desetljeće, sigurno ste neku njihovu varijaciju ili nasljednika odigrali i vi. Pogledajte samo popis: *Populous*, *Powermonger*, *Magic Carpet*, *Syndicate*, *Magic Carpet 2*, *Theme Park*, *Dungeon Keeper*. Znate i sami da je nastavaka i kopija ovih igara bilo (i bit će) bezbroj - a originali su plodovi mašte Petera Molyneuxa.

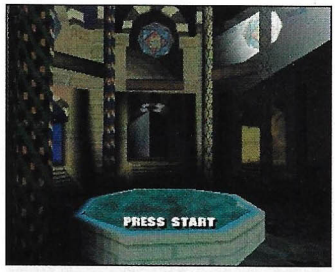
Počevši na Amigi prije gotovo 10-ak godina u poznatoj kompaniji BullFrog pa preko PC-ja na kojem se zadržao neko vrijeme i napravio *remake* svojih najpopularnijih Amiga igara (*Populous*, *Syndicate* i *Theme Park*) te sve do PlayStationa 2 za koji kaže da kao konzola za igru pruža sasvim drugačije mogućnosti od računala, Peter Molyneux je uvijek unosio originalne ideje i razbuđivao kako tržište, tako i druge proizvođače igara. Nakon što je 1995. prodao BullFrog Electronic Artsu, osnovao je Lionhead Studios, čiji je prvi i jedini projekt (zasad) *Black & White*. Činjenica da je čovjek s takvom prošlošću i iskustvom na igri radio toliko dugo za mene je jamstvo kvalitete, a za vas?

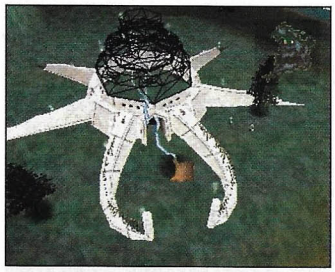
Sve igre u kojima igrate ulogu boga kopije su Molyneuxovog *Populousa*

***Dungeon Keeper* pokazao je da se igračima može povjeriti i upravljanje sasvim neuobičajenim sustavima kao što su, primjerice, organizacija života tamnice prepune najrazličitijih čudovišta (pitam se nije li odavde potekla ideja za *The Sims*?)**

Let na magičnom sagu (Magic Carpet) bio je sasvim novo simulacijsko iskustvo

***Syndicate Wars* nasljednik je legendarnog *Syndicatea*, jedne od prvih simulacija upravljanja grupom specijalaca / pa makar oni bili mafijaši**





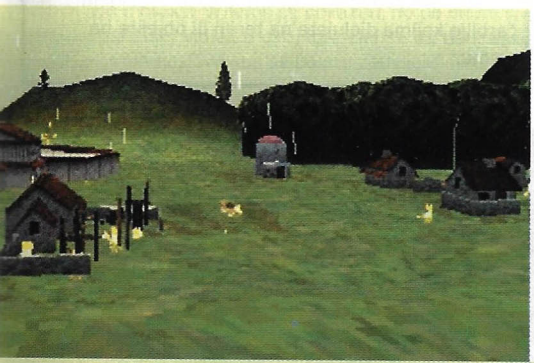
MILJENICI BOŽJI DIVNI SU I MOĆNI

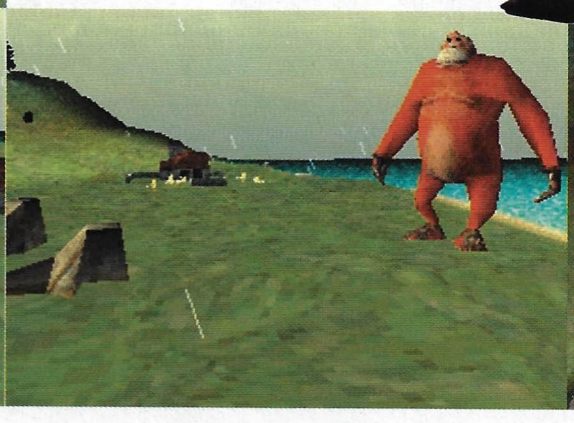
Vratar?
Ma ne - AVATAR!
A! Vratar! A što on radi?
Avatar je utjelovljenje božanstva u fizičkom, ljudima vidljivom i shvatljivom obliku.
Aha. Da, neki stvarno brane bogovski.
Ahhhh....

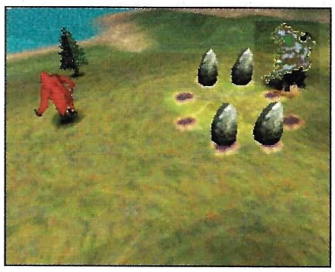
Black & White počinjete kao božanstvo jednog seoceta, sa šakom vjernika i velikim ambicijama. Iako ćete im davati znakove svoje nazočnosti na već spomenute načine, odmah na početku morat ćete odabrati životinju koja će biti vaša "produžena ruka". Prvi je izbor prilično malen: krava, majmun ili tigar, no poslije ćete moći odabrati i nekog drugog avatara (ili titana, kako ih zove Peter Molyneux) primjerenijeg vašem stilu igre.

Osim što ćete se brinuti o svojim podanicima, morate se brinuti i o svom titanu, koji će rasti i razvijati ovisno o tome kako se prema njemu odnosite. Možete ga razviti u dobru i umiljatu životinju, koja živi u skladu s ljudima i svijetom oko sebe, ili u ubilački stroj koji ruši i uništava sve što mu dođe na put. U programiranje umjetne inteligencije ovih stvorova utrošen je veliki dio trogodišnjeg razvoja igre, a konačni je rezultat gotovo životno inteligentna virtualna pojava. Metodom nagrade

"U raju ima mjesta samo za jednog od nas!"







i kazne (reklo bi se: "mrkve i batine") možete svog titana naučiti koje su akcije poželjne, a koje nisu; osim toga, on će oponašati i vaša djela pa kad odraste, može i samostalno djelovati u vaše ime.
Do posebnih situacija doći će kad se vaš avatar susretne s avatarom drugog božanstva. Hoće li se oni boriti, razgovarati ili sprijateljiti, ovisi o mnogo čimbenika, no i jedan i drugi će u većini slučajeva iz tog susreta naučiti nešto novo.

NO, NE BIJAHU SAMI U RAJU

Čekaj, čekaj - drugo božanstvo? A ono: "Nemaj drugog boga osim mene?"
To je iz druge priče, ovo se odvija na izmišljenom svijetu.
A kako se zove?
Eden.
To znači Raj. A to znači da i nije tako izmišljen, nego samo preveden na engleski, opet me muljaš!
Ahhhhh.....

Naravno, zar ste mislili da na tako lijepom planetu kao Eden postoji samo jedan bog? Od osam plemena koja ga nastanjuju, svako ima svoju nogometnu momčad za koju bi život dali. Mislim, boga. I dok će se vaši prvi zadaci sastojati u tome da se pobrinete za ugodan život svojih podanika, poslije će se najvećim dijelom sastojati od borbe za preobraćenje krivovjernika - tj. vjernika drugog boga. Kako ćete to učiniti, odlučite sami. Hoćete li čovječuljke zastrašivati svojom moći, poslati svog avatara da ih zgazi ili im se dodvoravati dobrim djelima - ovisi o vašem načinu igre. Ipak, dat ćemo vam neke smjernice: u igri postoje dva savjetnika - jedan je dobar, a drugi zao, i svaki će vam preporučiti svoj način rješavanja nekog problema. Možete ih slušati, ali i odabrati neki treći, svoj put.

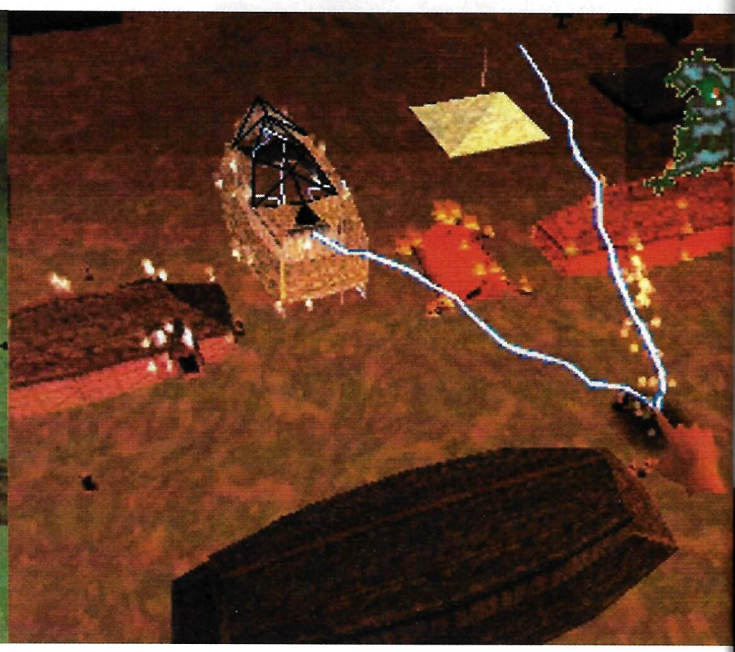
DOK JEDNOM NE SMRKNE, DRUGOM NE OSVANE

Što gubimo?
U konverziji igre s PC-ja na PlayStation najvjerojatnije će se u cijelosti izgubiti multiplayer oblici igre, jer svi o njima šute kao zaliveni. Online susreti bogova i njihovih kreatura veliki su bonus, za koji se nadamo da će ipak biti moguć na PlayStationu 2.
Što dobivamo?
Izravna kontrola našeg titana u PC-inačici nije moguća, dok će ona za Dreamcast omogućavati upravljanje titanom iz prvog lica, tj. preuzimanje njegovog tijela. PlayStation inačica je negdje između, upravljanje titanom bit će pri pogledu na nj iz trećeg lica, što zapravo uopće nije loš kompromis.
Što imamo?
S obzirom na to kakvu je Krisalis napravio konverziju posljednjeg nastavka *Populousa*, možemo očekivati igru vrlo blisku onoj kakva će se igrati i na drugim platformama. Niža rezolucija sigurno će utjecati na preglednost okoliša, no ne vjerujemo da će to biti veliki problem. Zbog količine grafike i podataka kojima igra barata, pribojavamo se dugačkih učitavanja i velikih zahtjeva za prostorom na memorijskoj kartici, no cijena kvalitete uvijek je bila visoka.

Prema tome na koji način rješavate probleme u igri, modelirat će se svijet oko vas. Već smo spomenuli da će se vaš avatar ponašati onako kako ga naučite, no to nije sve - o vašoj (i njegovoj) ćudi ovisit će i njegov izgled. Budete li prema ljudima, a i svijetu, oličenje dobra i blagodati, vaš će avatar biti mila i draga životinja, baršunastog krzna i plahih očiju. Naprotiv, ako ste bog razaranja i uništavanja, avatarovi zubi produžit će se i zašiljiti, slina će mu kapati iz usta, a dlaka će mu postati crna poput noći. Iste će se promjene događati i na vašem teritoriju, koji će se mijenjati iz rajskih livada i pašnjaka u vulkanske pećine i pustinje ovisno o tome kakvo božanstvo njime vlada.
No, neovisno o tome kako djelujete na okolinu, u *Black &*

PREPOZNAJ MOJ POKRET!

Da bi se ekran što manje zatrpao ikonama i gumbićima, kreatori igre morali su smisliti različite metode kontrole igre samo putem 'božje ruke' kojom upravlja igrač. Jedna od njih je i sustav koji prepoznaje geste, tj. pokrete rukom. Različiti oblici (spirale, krugovi, križevi) ocrtani rukom, ovisno o kontekstu i okolišu, proizvodit će različite efekte - većinom čarolije kojima djelujete na teren ili objekte na njemu.



DA NE BISTE REKLI DA VAM MI SOLIMO PAMET SVOJIM STAVOVIMA I RAZMIŠLJANJIMA, EVO ŠTO O IGRI KAŽU NJEZINI AUTORI

Po kojem su načelu osmišljene razine, tj. misije?
Black & White je prilično čvrsto vezan uz priču, ali ne na linearan način. Igrač može slobodno istraživati svijet te djelovati na ljude i svog avatara, no očekuju ga i mnogi zadatci i problemi. Rješavanje manjih problema utječe na osobine igrača i njegovog avatara, dok rješavanje većih problema zapravo znači razvoj igre i priče.

Kakve će biti kontrole na PlayStationu?
B&W je od početka dizajniran kao igra s vrlo jednostavnim i intuitivnim sučeljem, uz upotrebu miša i dvaju gumba. Prebacivanje tog načina kontrole na PlayStation i nije bio neki izazov jer su kontrole već bile jednostavne i u PC-inačici. Mnogo više vremena provodimo na definiranju kretanja kamere jer je želimo napravili što intuitivnijom.

Koliko će igrača moći istodobno igrati PlayStation inačicu?
Jedan.

Koliko je PlayStation inačica drugačija od one za PC što se tiče načina igre i misija?
Priča i zadatci vezani uz nju većinom su isti, izmjene su morale biti implementirane u elemente koje PlayStation ne može hardverski podnijeti. Ukupno iskustvo za igrača trebalo bi biti jednako.

Je li *B&W* igra za odrasle?
Nikako. Igra ima toliko različitih aspekata da će se svidjeti svim uzrastima. Djeca će voljeti brigu o svom stvorenju i njegove izmjene tijekom igre, a starijim će pak igračima odgovarati strateški elementi u njoj.

Koliko je čarolija u igri - i kakve su?
Različita čuda što ih bog izvodi različito će djelovati na njegove sljedbenike, protivnike i stvorenja. To mogu biti izlječenja, nanošenja ozljeda vatrom, munjom, zazivanja oluja i slično...

Kako izgledaju borbe bogova?
Kad vaš avatar susretne avatara nekog drugog boga, može se dogoditi svašta. Mogu se zagrliti i zajedno gledati zalazak sunca ili se potući - ovisno o njihovim osobinama. Najčešće će ipak doći do sukoba. U PlayStation inačici igrač u takvim slučajevima preuzima kontrolu i bori se kao u kakvoj borbenoj igri.

Hoće li u igri biti FMV-animacija?
Neće.

Zašto?
Priču će u odlučujućim trenutcima igaču približiti sam engine kroz predefinirano kretanje kamere na određenim lokacijama. Na taj način ne dolazi do osjećaja odvojenosti od igre.

Mora li igrač u igri biti dobar ili može biti i zao? I koje su posljedice?
Izbor je na vama. Svaki zadatak u igri moguće je riješiti na više načina, a vi ćete sami odlučiti koji će to biti. Primjerice, kad vas mlada djevojka zamoli da spasite njenog umirućeg brata, a ujedno posjeduje i specijalni kamen bitan za nastavak priče, vi možete:
a) izliječiti njenog brata
b) ubiti brata da pokažete svoju moć drskoj djevojci
c) ubiti djevojku i njeno tijelo položiti pokraj mrtvog brata - kao lekciju za oboje
d) spaliti kuću i iz zgarišta pokupiti kamen ne brinući uopće o njenoj zamolbi.
Što god učinite, vaša će se zemlja mijenjati u skladu s vašim postupcima, a jednako tako i vaš avatar.

Kako igračev izbor akcija utječe na svijet?
Cijeli će se okoliš vizualno mijenjati ovisno o osobinama božanstva. Vaša citadela - glavni hram - mijenjat će se ovisno o tome je li riječ o dobrom ili zlom bogu. Nebo i zemlja također će se mijenjati. Zli bog zavit će nebo u sivo, ali će dobri bogovi učiniti jutra svjetlijima, a sunce veselijim. Na isti način mijenja se i vaš avatar.

S obzirom na pobuđeni interes tržišta za ovu igru, može li se dogoditi da ona podbaci i ne ostvari svačija očekivanja?
Nakon tri godine razvoja i najava, očekivanja su svakako velika i cijeli je Lionhead Studios odlučan da ih ostvari ne bi li stvorio najbolju igru koja je ikad postojala. Nadamo se da ljudi neće biti razočarani.

Whiteu vi ste bog i birate svoj put. To je i veličina ove igre, koja pred vas stavlja nebrojene mogućnosti izbora. Svaki problem u igri moguće je riješiti na nekoliko načina, a nitko vas ne može ni natjerati da ga riješite ako to ne želite - pa, vi ste bog! Ideja je izvrsna, a kako će biti ostvarena u praksi, vrijeme će pokazati, no po onom što smo dosad čuli i vidjeli o ovoj igri, čini se da nam stiže jedan od onih naslova koji se pamte zauvijek.

I TAKO ŽIVJEŠE DO POSLJEDNJIH DANA

Dobro, i što onda kad završim?
Kako završiš? Nema završetka, ti si bog - bez početka i kraja.
Ma da, mislim kad sredim te ostale bogove i postanem glavni drmator?
E, onda te očekuje još jedno posebno iznenađenje na kraju.
I to je dobro. Ali znaš što mi je palo na pamet? Ja sam zapravo u svakoj igri bog, jer mogu sve uništiti i prekinuti pritiskom na RESET.
Ma možeš odmah. Dosta mi je da stalno miniraš ovaj članak. Idem ja nešto igrati.
Bog bogova.

ŠTO OČEKUJEMO

- **VIZUALNU KVALITETU**
  Barem približno onakvu kakva se može vidjeti na slikama s PC-inačice - a slike PlayStation inačice ulijevaju nam nadu
- **HUMOR**
  Peter Molyneux poznat je po svom specifičnom stilu. Jedan od primjera sigurno je i mogućnost da vaš titan 'obavi nuždu' po selu koje nije poštovalo vaše želje
- **INOVACIJU**
  Koju uvijek možemo očekivati od tvorca *Populousa, Dungeon Keepera* i drugih maštovitih igara
- **DUGOTRAJNU PRIVLAČNOST**
  Zajamčenu nebrojenim mogućnostima igranja "na svoj način"

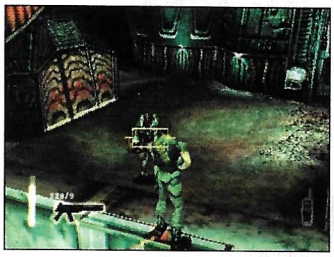
Iz Sonyjeve nam radionice stiže igra koja će vjerojatno zatvoriti krug ambicioznih i bogato produciranih igara za PlayStation PIŠE Tomislav Tomašić

C-12: FINAL RESISTANCE

C-12: FINAL RESISTANCE

proizvođač SCEE STUDIO TEAM CAMBRIDGE
izdavač SCEE
datum izlaska OŽUJAK 2001.
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card Dual Shock Analog



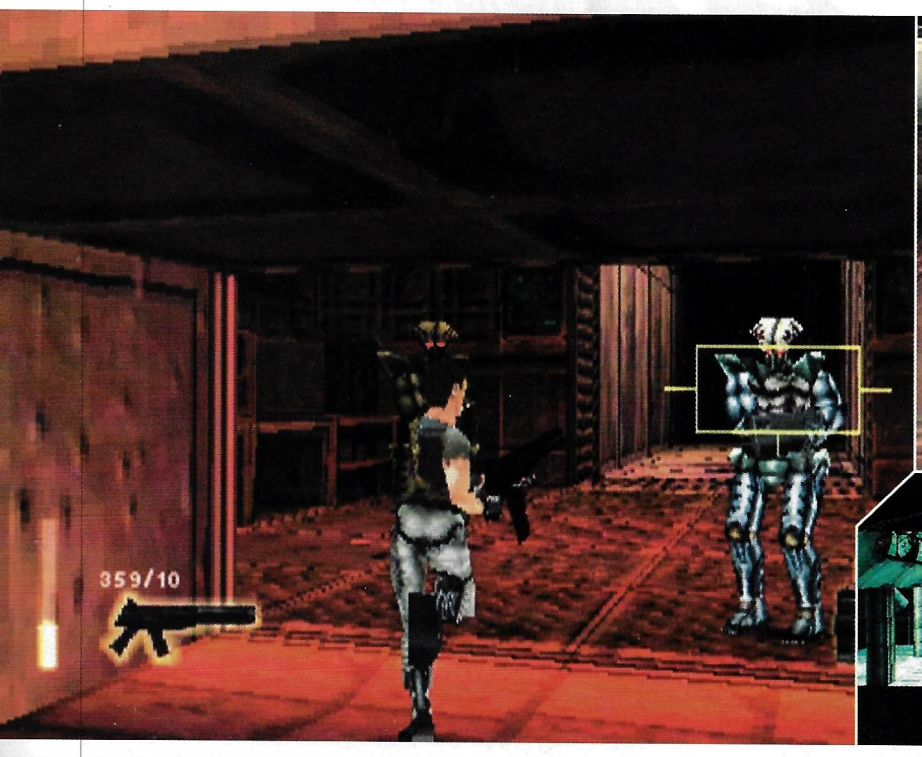
Ako ste pratili dosadašnje najave, mogli ste se upoznati i s ovom igrom i njezinim čudnim nazivom. Za one manje vrijedne i zaboravne treba reći da se iza naziva krije još jedna invazija na Zemlju, ovaj put radi eksploatacije njezinih rezervi ugljika.

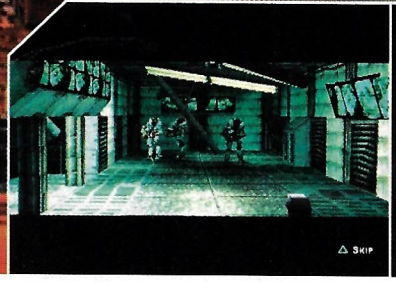
ALIENI PONOVNO JAŠU

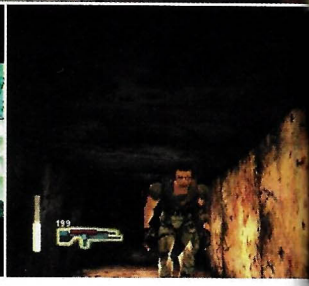
Da, naši su neznani susjedi iz bliske budućnosti po tko zna koji put odlučili oduzeti nam slobodu i sve što uz nju ide. Jadan smo mi planet. Generacije različitih izvanzemaljskih protuha stalno nas mjerkaju i smišljaju načine kako da nas pokore, nekad zbog potrebe za nekim resursom organskog ili anorganskog podrijetla (kao u *C-12*), a nekad zbog obijesti, samo da bi se razgibali i usput iskušali učinkovitost novog oružja. Nasreću, Zemlja je jedinstvena - ne manjka joj heroja. Uvijek kad bi situacija to zahtijevala, iz pepela i ruševina izniknuo bi pojedinac koji bi svojom nadnaravnom hrabrošću i sposobnošću, vođen vještim prstićima igrača, postavio stvari na svoje mjesto i vratio zvjezdane bezobraznike u njihovo dvorište ili ih jednostavno izbrisao s lica Zemlje ili bilo kojeg drugog ugroženog planeta. Hvala Bogu za *Dukea* i prekaljene borce iz *Dooma* i *Quakea*, bez njih i njima sličnih sudbina bi nam već odavno bila zapečaćena.

Bilo kako bilo, Zemljica nam je ponovno suočena s neizbježnom propašću. Ovaj put, kako nam kažu autori igre, alieni su odlučili slomiti nas jednom zauvijek i potom na miru izrabljivati njima za život potreban ugljik. Nažalost, ponovno dolaze naoružani novom tehnologijom koja im omogućava da svom paklenom planu daju sasvim novu dimenziju. Naime, pokvarenjaci su odlučili

C-12 objedinjuje najbolje iz žanra avanture i akcije







DALJNJI PLANOVI

C-12 nastupom i pričom otvara mogućnost dobrog nastavka. Možda je nezahvalno spekulirati o tome dok se još ni original nije pojavio, ali jedno je sigurno: nastavak, ako ga bude, nećemo vidjeti na PlayStationu. Istaknuo je to i John Meegan, producent igre, koji je mišljenja da će im tek PS2 omogućiti izvedbu svih ideja. Ipak, čovjek je imao dovoljno pristojnosti da se ogradi od razmišljanja o nastavku dok ne vidi uspjeh originala. Istaknuo je ipak da je vrlo ponosan na grafiku koju su proizveli u *C-12*, ali je istodobno i tužan jer je igra proglašena za posljednju ambicioznu igru za PSOne.

Zemaljane zarobiti ne bi li kao marva radili za njih i pronalazili preostale slobodnjake boreći se protiv njih do konačnog uništenja. Ovdje dolazimo do glavnog lika akcijske avanture, poručnika Vaughana, čovjeka za sve situacije.

TKO TU KOGA, ZAŠTO....

Ova pitanja nisu istaknuta zato da bi se istakla konfuznost priče, nego njena kompleksnost i stabilnost. Glavni je lik, kao što smo već spomenuli, poručnik Vaughan, heroj, razarač, cinik koji sve svoje emocije i frustracije dobro skriva duboko ispod prsluka od kevlara. Vaughan je član specijalne jedinice Bait Crew koja je prije invazije imala različite posebne zadaće. Nakon invazije aliena ta jedinica postaje okosnicom pokreta otpora na čelu sa svojim karizmatičnim vođama i Vaughanovim pretpostavljenima, pukovnikom Grishamom i majorom Carterom. Zaplet počinje kad u jednoj od mnogih alienskih akcija oba zapovjedna časnika bivaju zarobljeni, a Vaughan određen da vodi oslobodilačku akciju. Nažalost, u akciji je Vaughan izgubio cijelu jedinicu, a oslobođen je samo Grisham. Po povratku u bazu, shrvan osjećajem krivnje i vođen mržnjom prema okupatoru, smišlja osvetu. Želi mu pomoći samo Carterova žena, istaknuta naučnica koja je shvatila da je jedini način suprotstavljanja tehnički superiornim alienima mikroinženjering pomoću kojeg bi došli do spoznaja o eventualnim slabostima osvajača.

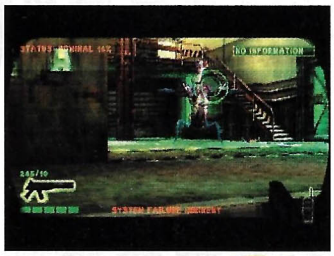
Znanstvena fantastika, avantura i akcija pomiješani zajedno...ne zvuči nimalo loše

Kako priča bude odmicala, postat će jasno da njezin labilni suprug, koji je tijekom invazije postajao sve više defetistički raspoložen, izgubivši time poštovanje svojih jedinica i ugrozivši odnos sa ženom, zapravo nije mrtav nego je prodao dušu alienima udruživši se tako s onima koji su po njegovom mišljenju neminovni pobjednici u neravnopravnom ratu.

... I GDJE?

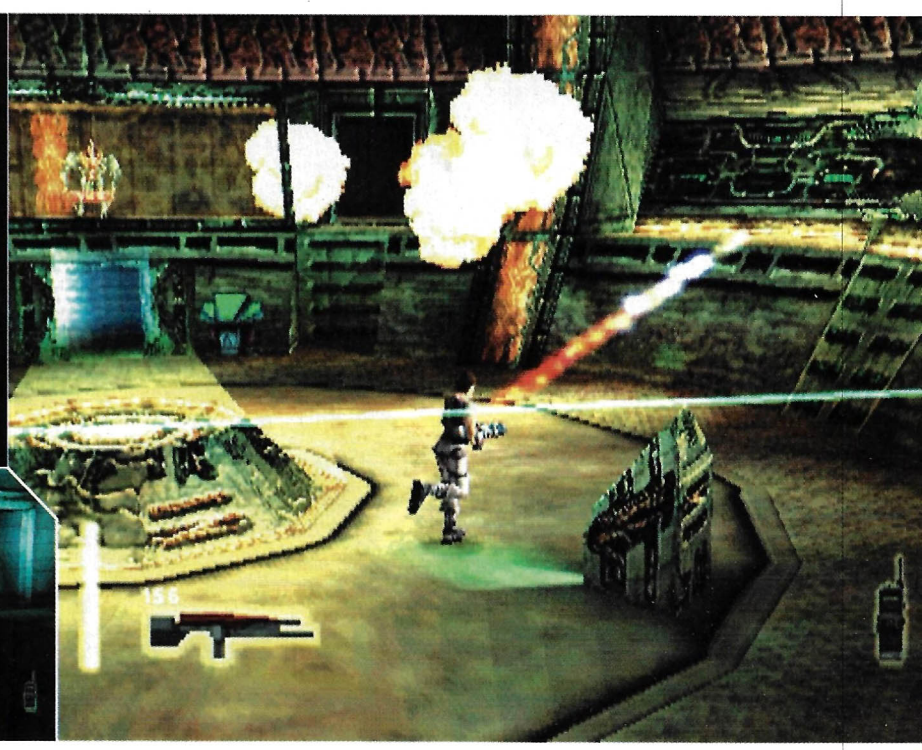
Igra će se odvijati na ruševinama gradskih ulica, trgovina i vojnih baza. Sve će te objekte trebati detaljno istražiti, što bi trebalo predstavljati veliku zabavu. Najvažniji cilj istraživanja je pronaći preživjele i strelji-vo za vaše uvijek gladno oružje. Autori spominju i različite dodatne prostore namijenjene lutanju koje će igrač razgledavati vođen vlastitim instinktom, a ne linearnošću priče. Igra je podijeljena na seriju nivoa, svaki će imati svoj objektiv o kojem će Vaughanu biti javljeno iz baze putem komunikacijskog uređaja. Misije su raznolike (onesposobljavanje satelita, spašavanje savezničkih vojnika, gradnja mosta) i brojne, tako da igra nikome ne bi trebala dosaditi, a pogotovo ne ljubiteljima akcijskih avantura. Vaughan će izvršavati sve teže i složenije zadatke, naravno, boreći se usput protiv aliena na zemlji i u zraku.

Sve u svemu, *C-12* trebala bi biti odlična avantura prožeta mnoštvom akcijskih dijelova. Osim toga, igrač bi trebao biti lako uvučen u složenu priču čije konačno rješenje pomaže korištenju mozga u kombinaciji s različitim mehaničkim i elektroničkim pomagalima koja stoje na raspolaganju. Sve to navodi na pomisao da ćemo konačno na PS-u zaigrati dobru igru, jer ono što smo igrali u posljednje vrijeme doista nije bilo ohrabrujuće.



ŠTO OČEKUJEMO

- **GRAFIKA**
  Prema najavama i viđenim slikama, *C-12* je PlayStationov labuđi pjev
- **IGRIVOST**
  Različitost koju ćemo dobiti zahvaljujući činjenici da će, osim čiste borbe, trebati riješiti i nekoliko mozgalica
- **NEPRIJATELJI**
  Toliko brojni i različiti da će vam se zavrtjeti u glavi
- **PRIČA**
  Igru nosi poručnik Vaughan potpomognut još trima karakterno jednako bogato izgrađenim likovima
- **ORUŽJA**
  Iako igru počinje s prilično malo oružja, Vaughan će poslije doći u posjed respektabilnog arsenala. Pa kako i ne bi, Zemlju je teško spasiti čačkalicom



Postanite pripadnik specijalnih postrojbi u miru vlastitog doma ili se prijavite u ATJ Lučko. Zabava je zajamčena u oba slučaja PIŠE Amar Rešić

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

proizvođač SAFFIRE
izdavač UBI SOFT
datum izlaska PROLJEĆE 2001.
žanr SIMULACIJA VOJNE AKCIJE
broj igrača 1-2
platforma PSONE, PC

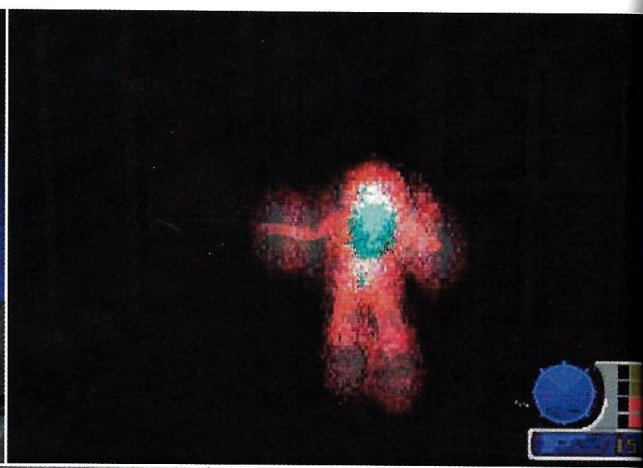
Memory Card
Dual Shock

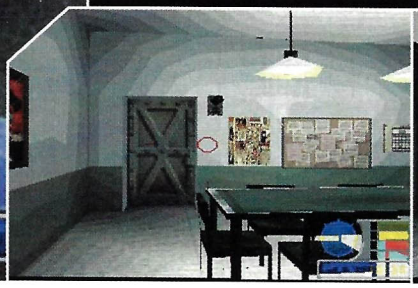
U skoro se očekuje izlazak dugonajavljivanog nastavka jedine *Spread out-Commando style* simulacije na PlayStationu. Naslovi poput *Syphon Filtera* ili *Spec Ops: Ranger Elite* su obrađivali tematiku blisku *Rainbow Sixu*, no nisu uspjeli dostići odgovarajuću razinu realnosti ponajprije zbog arkadnijeg pristupa problemu simuliranja akcija specijalnih postrojbi. *Rainbow Six: Rogue Spear* je konverzija istoimenog PC-naslova, no u cijelosti prilagođena zahtjevima sive konzole. Za razliku od prethodnika, nastavak se odlikuje kartama i teksturama oblikovanima posebno za PSone. Također, *Rogue Spear* sadržava taktičko predplaniranje misija u 3D okolišu, dosad dostupno samo igračima PC-ja. Opsežan briefing će utjecati na opsežnije planiranje izvođenja akcije, a samom izvršenju će se moći pristupiti mnogo detaljnije. Naravno, većina promjena leži unutar samog gameplaya, a to je ono što je ekipa iz Saffirea najavljivala kao "veliki napredak".

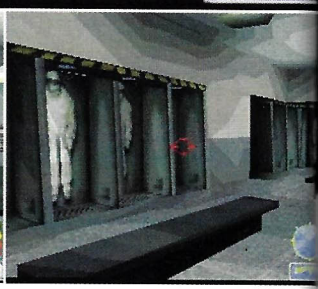
Što rade pripadnici specijalnih postrojbi kada nisu na zadatku? Obavješteni kažu da igraju tenis.

OPREMANJE VOJNIKA

Posebnu pozornost treba posvetiti opremanju svakog vojnika. Priroda svake misije uvjetovat će način na koji ćete naoružati postrojbu, a trebat će razmisliti i koji će zadatak unutar misije biti kome namijenjen. Upravo će takve sitnice utjecati na dinamiku igre.

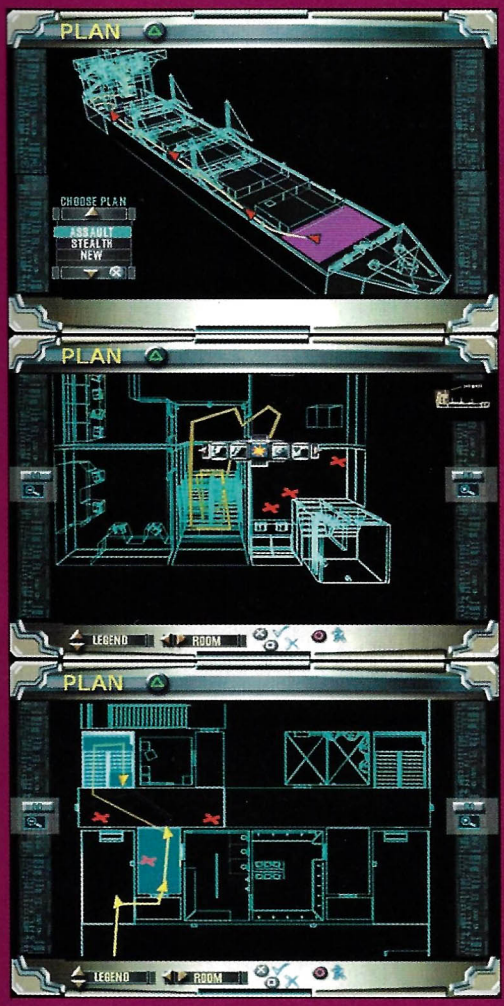






GDJE SI BIO? NIGDJE...

Upravo će 3D modeli prostora imati najviše utjecaja na planiranje i nadgledanje tijeka misije. Izvrsno napravljene mreže objekata moći će se rotirati, približavati i udaljavati kako bi se osigurao što vjerniji prikaz mjesta koje će se ispuniti leševima "onih koji nisu znali", a sve je to zajedno samo najava onoga što nas čeka na PS2.



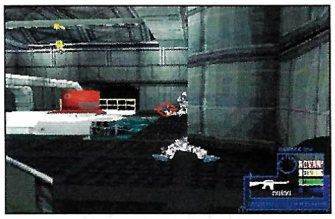
Čarapa na glavu, pasta za cipele na lice, sendvič u torbu i idemo malo u čišćenje. Koga? Zna se.

ONE SHOT KILL

Naime, za ubojstvo teroriste/zlikovca/ljubazne gopođe s cekerima (precrtavanje nepotrebno) će vam često biti dovoljan samo jedan hitac, no isto će pravilo vrijediti i za svakog člana vaše male postrojbe. Oprez je nužan na svakom koraku, a svi koji su igrali prošli nastavak i misiju u ruskim silosima znat će o čemu govorimo. Novosti se nastavljaju uvođenjem snajpera za sva oružja na koja je moguće instalirati navedeni optički dodatak, čime će se dodatno povećati *stealth* osjećaj tijekom igranja. Naravno, umješnost korištenja inog ovisi o osobinama lika, tj. o tome koliko je nervozan, je li trenutačno pod stresom i slično. Također, likovi će se moći kretati i čučeći te virkati iza zidova, maksimalno smanjujući izlaganje tijela neprijateljskim hicima. Uz već poznate face, Rogue Spear će predstaviti i nekoliko novih vojnika te popriličan broj oružja (naglasak je na onima opremljenima snajperima) i nove vrste bombi.

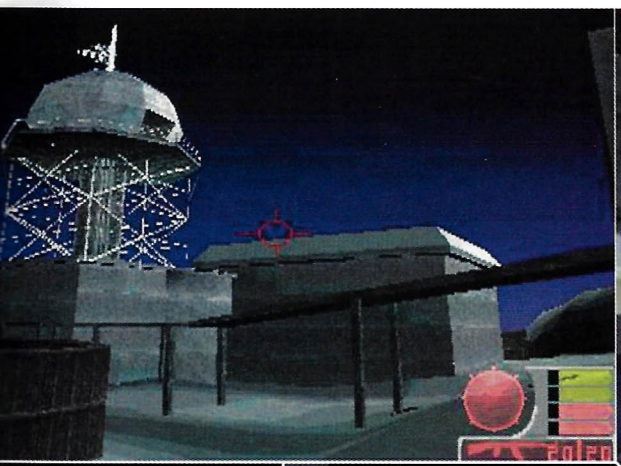
BEST FRIEND KILL

Na raspolaganju će biti šesnaest misija te nekoliko training poligona koji će nas naučiti rabiti složeni, ali poprilično logičan sustav komandi. Tri razine su oblikovane samo za PSone, a igra će podržavati i multiplayer. Sadržaji misija će pratiti one s PC-inačice, a onesposobljavanje bombe na prekooceanskom brodu ili praćenje talaca kroz neprijateljski teritorij su samo primjeri akcija koje vas očekuju. Cijelu bi vam stvar trebalo olakšati uvođenje funkcije automatskog ciljanja, no pravi je osjećaj zajamčen jedino igranjem bez nje. Sve u svemu, Saffire je uspio popraviti sve ono što je Rebellion, tim odgovoran za konverziju prošlog nastavka, napravio loše i te će inovacije utjecati i na uspjeh samog naslova. Poželimo im najbolje, u interesu nam je. ⊗



ŠTO OČEKUJEMO

- **NAPETOST**
  koja će dodatno dizati adrenalin prilikom svakog šuma, bljeska ili zamaha krilima zalutalog šišmiša
- **NOVA ORUŽJA**
  za ubijanje zlikovaca svih boja i oblika, mirisa, opsega glave i ispisa elektoencefalograma
- **NOVE MISIJE**
  neke možda i u nama bližim zemljama poput Slovenije, Bosne ili Juge
- **PSOVANJE**
  nakon svakog "popušenog" metka



Alieni su opet tu, a s njima i nikad potrošena tema. *Roswell Conspiracies* vam pruža mogućnost da stvar preuzmete u svoje ruke i isprašite zelene po dupetu... PIŠE Tanja Vitas

ROSWELL CONSPIRACIES: ALIENS, MYTHS & LEGENDS

ROSWELL CONSPIRACIES

proizvođač RED LEMON STUDIOS
izdavač UBI SOFT ENTERTAINMENT
datum izlaska LJETO 2001.
žanr AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PS, N64

Memory Card
Dual Shock Analog

ŠTO OČEKUJEMO

- **NEPRIJATELJI**
  Gomila čudnovatih bića, aliena, vampira i vukodlaka, željnih lekcije o lijepom ponašanju
- **LOKACIJE**
  Šest različitih lokacija, koje u sebi kriju ni manje ni više nego četrdeset nivoa
- **ORUŽJA**
  Iznimna prilika da iskušate najmodernija oružja za uništavanje aliena

Roswell Conspiracies nam ponovno nudi obračunavanje ljudi i izvanzemaljaca. Iako ćemo u većini slučajeva biti upravo mi nadmoćna rasa, već ste zacijelo shvatili, želja za vječitim dokazivanjem i dalje postoji.

Roswell Conspiracies počinje nakon što skupina opako inteligentnih agenata otkrije nazočnost malih "zelenih" na Zemlji. S obzirom da pokazuju više nego očitu nesklonost prema ljudskoj rasi i uživaju u tamanjenju iz puke zabave, agenti se okupljaju u The Global Alliance, skupinu predodređenu za zaštitu Zemlje i istrebljenje njezinih neprijatelja.

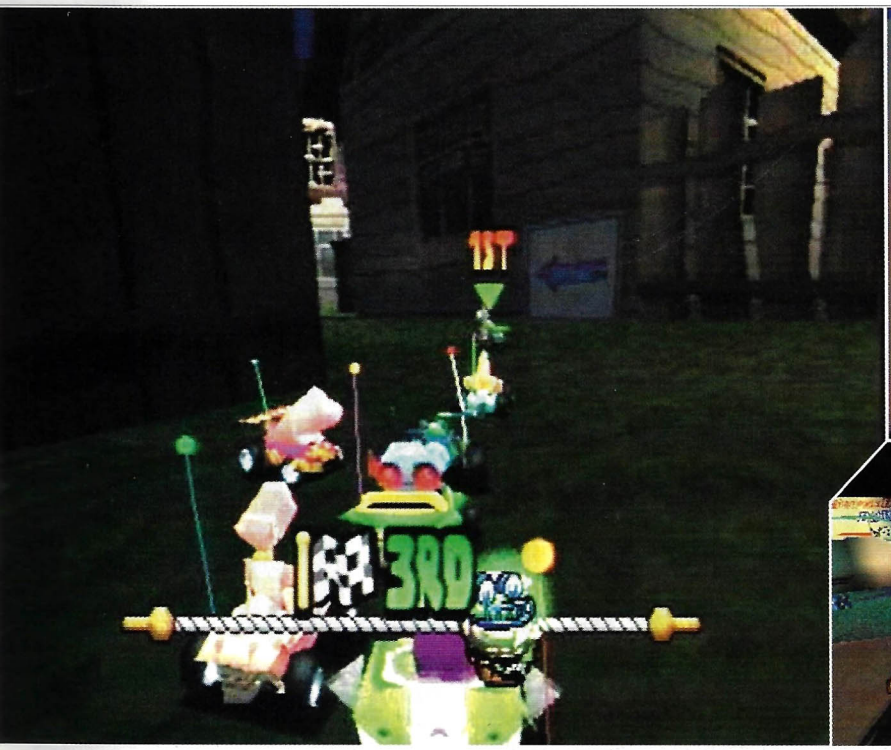
Stavljeni ste u ulogu Nicka Logana, mlađahnog, naočitog detektiva čiji je lik preuzet iz animirane serije. Vaša je glavna zadaća lov i uništavanje aliena, koji ovaj put dolaze u različitim "oblicima" (vampiri, vukodlaci). *Roswell Conspiracies* je 3D avantura u trećem licu (jedino se serija miniigara odvija u prvom licu), sa savršeno 3D dotjeranim likovima tako nalik na one iz animirane serije. Osim glavnog lika, na raspolaganju vam je i šest Nickovih pomagača. Svaki od njih posjeduje specijalne sposobnosti koje će vam itekako pomoći u vašoj misiji. S obzirom na veliki arsenal superoružja i mogućnost iskušavanja alienskog oružja, mislim da sljedbenika neće uzmanjkati... ⊗

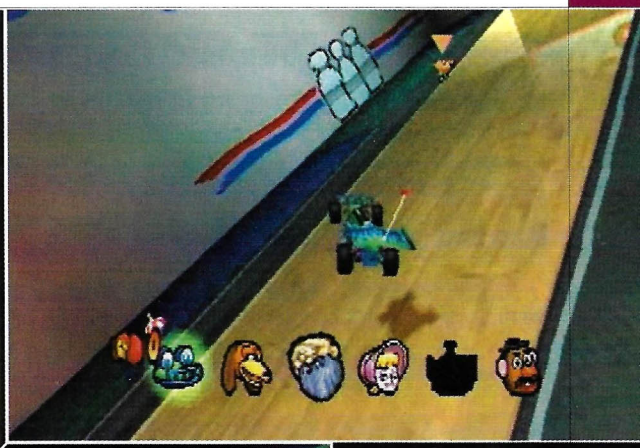
Igra u stilu *The X Filesa* ili *Men in Blacka*, barem kad je o temi riječ, sve ostalo priča je za sebe...

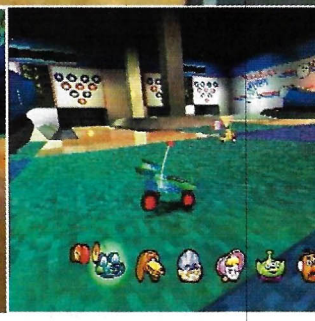
UFURAJTE SE U ULOGU...

Nick Logan: Bivši lovac na ucjene i najnoviji član detektivskog tima. Vitak i snažan mladić od dvadeset i pet godina, prilično impozantne pojave. Oštrog oka, ali i pomalo brzoplet, vrlo odlučan u ostvarivanju zadanih ciljeva.

Sh'Laınn Blaze: Otkako je postala članom detektivskog tima, zakleti je protivnik svog bivšeg Banshee klana. Kao bivši Banshee, može predosjetiti opasnost i obaviti vlastito tijelo električnim poljem. Na taj način može lebdjeti uokolo.







Ako ste voljeli Toy Story filmove i igre rađene po uzoru na njih, vjerujte mi na riječ i posegnite za *Toy Story Racerom*... PIŠE Tanja Vitas

TOY STORY RACER

proizvođač TRAVELLER'S TALES
izdavač ACTIVISION
datum izlaska OŽUJAK 2001.
žanr UTRKA AUTIĆA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

TOY STORY RACER

ŠTO OČEKUJEMO

- **POBOLJŠANJA**
  Hrpa (100+) različitih dodatnih utrka za svaki lik pod 10, poboljšanu umjetnu inteligenciju koja prilagođava težinu protivnika vašim sposobnostima - barem tako kažu i obećavaju
- **KOMENTARI**
  Za vrijeme utrke vozači jedan drugom dobacuju komentare i razbacuju se doskočicama
- **NIVOI**
  19 staza po krajolicima iz filmova, iako neki tvrde da postoje dosad neviđene lokacije

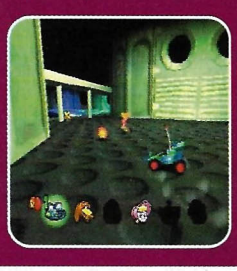
Kako to obično biva kad imate dobro poznatu priču koja je bila neizmjerno popularna među klincima, možete očekivati svu silu dodataka vezanih uz nju. To je obično hrpa različitih gadgeta, igračaka, ali i pokoja igrica za dragu nam konzolicu. Ni *Toy Story* ne odstupa od te strategije. Od Traveller's Tales - ekipe koja je već utrla stazu licenciranim vožnjicama poput *Muppet Race Manije* i *Sonic Racera* - možemo očekivati samo najbolje što igre tog tipa nude. Iako će teško dostići kralja, *Crash Team Racing*, možemo očekivati mnogo toga, ali ćemo zasigurno dobiti sate i sate lude zabave.

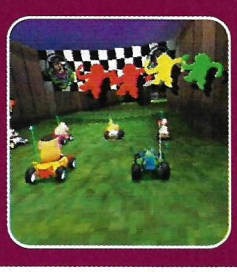
No, krenemo na ono što nam obećavaju i što bi igra trebala ponuditi u svojoj finalnoj inačici. To su 19 različitih staza temeljenih na krajolicima iz filma, 10 nam dobro poznatih likova, uključujući Woodyja i Buzza, svaki sa svojim posebnim vozilom i načinom vožnje, te hrpetina različitih poboljšanja (ako vam zvuči poznato, to je plod vaše mašte). Ono što bi ovu igru trebalo izdvojiti od ostalih su posebne utrke za svaki lik u kojima ćete izvoditi različite vratolomije, skupljati predmete u ograničenom vremenu te različita naganjanja (lovice, lopova i pandura, lovižmiri, fuzguz...) - trebalo bi ih biti čak 100 u različitim fazama igre. Od zanimljivih stvari spomenimo da je poboljšana umjetna inteligencija protivnika koji bi, već prema vašim sposobnostima, trebali povećavati odnosno smanjivati vozačke sposobnosti - no o tom ćemo čudu tek svjedočiti kad igra bude pred nama. U igru su ubačeni originalni glasovi slavnih glumaca (Tom Hanks, Tim Allen...) i u njima ćete uživati dok veselo pogađate protivnika na stazi, a on vam suznih očiju odgovara. U svakom slučaju, igra će razveseliti svakog Toy Story *fana* pa i sve one koji vole zabavu na četiri kotača. ⊗

Mnoštvo staza, svi dobro nam poznati likovi i sva sila poboljšanja obećavaju ludu zabavu

LICA KOJA SE PAMTE

Za sve one koji su, nedajbože, zaboravili face, tu su dragi nam likovi: Woody, Buzz Lightyear, Mr. Potatohead, Rex (the dino), Bo-Peep, The Little Green Men, Rocky Strong Men, RC Cak, The Toy Binoculars, Ham the Piggy Bank i Slinky Dog. Jedino iznenađenje je "susjedova jednooka dječja lutka" koju također možete izabrati.





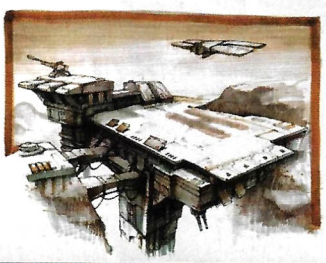
Zahvaljujući Lucas Artsu, moći ćemo zaigrati *Star Warse* i na Playstationu 2. Uključimo zato štitove, pripremimo lasere i protonska torpeda jer borba protiv Trgovačke federacije samo što nije počela PIŠE Hrvoje Herceg

STAR WARS: STARFIGHTER

STAR WARS: STARFIGHTER

proizvođač LUCASARTS
izdavač LUCASARTS
datum izlaska OŽUJAK 2001.
žanr SVEMIRSKA PUCAČINA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION 2

PS2 Memory Card
Dual Shock 2



Jedna od najpoznatijih tvrtki iz svijeta interaktivne zabave, veliki *Lucas Arts*, priprema se izdati svoj prvi naslov za *Playstation 2*. Iako njihove igre na konzolama nisu bile osobito popularne, pogotovo u sporedbi s njihovim *PC* izdanjima, ovim naslovom to nastoje promijeniti. Nastanak *PS2* označava nov početak u svijetu konzola, a *SWS* bi po svemu sudeći trebao predstavljati nov početak za *Lucas Arts* na tom tržištu.

ŠTO TO JE?

SWS će biti svemirska pucačina koja predstavlja mješavinu *X-winga* i *Rogue Squadrona*. To znači da će u sebi sadržavati i simulacijske i arkadne elemente, pa bi samim time trebao biti zanimljiv i širem krugu igrača. Radnja će se odvijati u isto vrijeme kad i film (*Star Wars: Episode 1 - Phantom Menace*), a mjesto radnje bit će tri planeta. Naboo, dobro nam poznat iz filma, te dva potpuno nova - Eos, planet u nastanku prekriven lavom, i Lok, stjenoviti pustinjski planet.

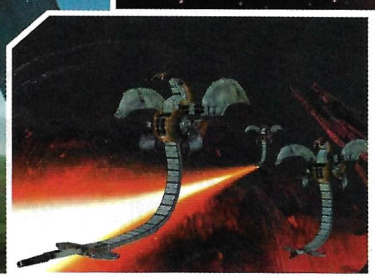
Objedinjujući simulacijske i arkadne elemente, SWS će biti zanimljiv širokom krugu igrača

ČEGA OVDJE IMA?

U igri se pojavljuju tri potpuno nova lika - Rhys Dallows, Vana Sage i Nym. Upravljajući njima odnosno njihovim brodovima stupit ćete u borbu protiv Trgovačke federacije. Svaki će lik imati svoje razloge za borbu, a priča praćena animiranim sekvencama će se pobrinuti da sve potrebno na vrijeme shvatite. *SWS* će se sastojati od četrnaest linearno povezanih misija sastavljenih od mnoštva zadataka koje morate izvršiti. Spominju se i bonus zadaci koji otključavaju bonus misije. U svakoj ćete misiji upravljati različitim likom (brodom), a zadaci će biti raznoliki - klasični traži i uništi ili nešto kompliciraniji poput praćenja i štićenja velikih brodova. Misije će se odvijati ili u otvorenom svemiru ili u atmosferi nekog planeta, a sukladno okružju u kojem se nalazite ponašat će se i vaši brodovi.
Mogućnosti *PS2* konzole omogućile su *Lucas Artsovom* timu neizmjernu slobodu pri dizajniranju igre, tako da svi elementi igre izgledaju odlično

Potjera u atmosferi planeta Naboo

Kako ovdje možete vidjeti, SWS će imati vrhunske svjetlosne efekte.



MALO O LIKOVIMA I NJIHOVIM BRODOVIMA

Rhys Dallows mladi je borbeni pilot s golemim znanjem o zračnoj (svemirskoj) borbi. Pripadnik je Bravo eskadrile smještene na planetu Naboo. U sukob s Trgovačkom federacijom stupio je kad su dotični blokirali prilaz njegovom planetu. Brod kojim leti je N-1 starfighter (mogli ste ga vidjeti u filmu), a njegova glavna obilježja su: dobar štit, brzina i okretnost, naoružan je laserima i protonskim torpedima.

Vana Sage je osoba koja živi za avanture i novac, stoga je i odabrala posao plaćenika. Odličan je pilot (pilotkinja), što joj pomaže da izvuče živu glavu iz pogibeljnih situacija u koje često upada. Poznato je da radi za najboljeg ponuđača, odnosno onog koji najviše plati, iako joj to katkad i nije najbolja odluka. Trgovačka federacija jednom ju je prilikom prevarila i to im ne može oprostiti - osveta slijedi. Guardian Mantis je brod koji joj služi za obavljanje posla, a njegova su glavna obilježja velika agilnost i nevidljivi mod letenja. Njegova mu oružja omogućavaju da protivnicima krade energiju i poslije ih raznese pratećim raketama u tisuće komadića.

Nym je pripadnik Feeorinske rase i jedan od najvećih kriminalaca u ovom području. Izniman je taktičar i strateg, ali i vrlo pohlepan, stoga vrlo često sa svojom družinom odlazi u pljačke. Upravo zbog toga ukrstili su se njegovi putovi i putovi Trgovačke federacije. Do svog broda Nym je također došao pljačkom. Havoc je jedan od najtajnijih i najopasnijih brodova, a brojne modifikacije što ih je Nym na njemu načinio učinile su ga još ubojitijim.

Mislim da je ovdje svaki komentar suvišan

Vrhunski grafički efekti i sposobnosti PS2 dat će svemirskim bitkama novu dimenziju

trebali bi biti prava poslastice za naše oči, a posebno dobro trebala bi izgledati uništenja i eksplozije brodova koji se raspadaju na tisuće komadića.

I NA KRAJU...

Po prvi put moći ćemo biti sudionici velikih svemirskih bitki. Sjetite se samo kako je to u filmovima izgledalo: hrpe najraznolikijih brodova, velikih, malih i golemih, međusobno se napucavaju i uništavaju. Ovdje treba spomenuti važan detalj, a to je upravljanje *wingmanima*. Izdajući pravilne komande svojim suborcima, moći ćete si itekako olakšati misiju, a prema riječima ljudi iz *LA* to bi trebalo biti izvedeno intuitivnije i bolje nego u prijašnjim igrama.
Iako za detaljnije iznošenje informacija o *SWS-u* ovdje nema mjesta, i navedeno govori da s ovim naslovom *Lucas Arts* ima vrlo ozbiljne namjere. Kao i uvijek, preostaje nam samo čekati, čekati... ⊗

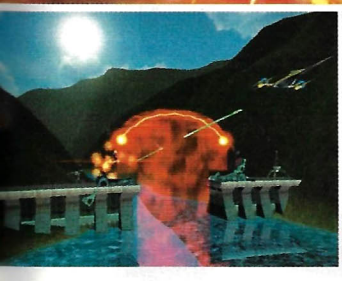
ŠTO OČEKUJEMO

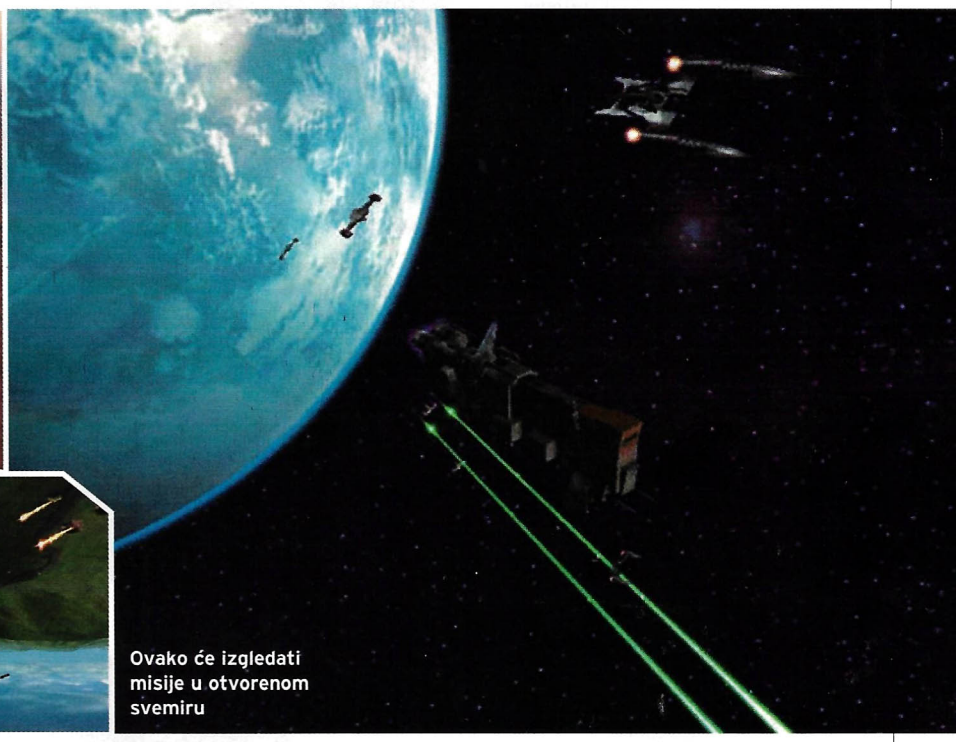
- **LIKOVE**
  tri različita lika koja će svojim brodovima pomoći u borbi protiv Trgovačke federacije
- **PLANETE**
  zanimljive lokacije na kojima će nam biti užitak uništavati protivničke brodove i robote
- **BORBE**
  velike bitke u kojima će sudjelovati mnoštvo brodova bilo na našoj bilo na protivničkoj strani
- **ADRENALIN**
  mnoštvo akcije koja će ubrzavati rad našeg srca do neslućenih brzina
- **MISIJE**
  četrnaest misija koje će biti potrebno završiti ne bi li se postigao željeni cilj i završila igra

Iako se u početku govorilo da SWS neće imati multiplayer, ipak će ga biti

(doduše, ne mogu se sjetiti igre za PS2 koja izgleda loše). Počevši od vrlo detaljnog dizajna brodova do dizajna nivoa koji izgledaju impresivno. Uostalom, pogled na priložene slike dovoljno govori. Osim odličnog izgleda, nivoe će krasiti i njihova veličina. Moći ćete letjeti vrlo dugo i daleko prije nego što udarite u nevidljivi zid koji označava njihovu granicu, odnosno dvadesetak puta više nego što ste mogli u *Rogue Squadronu* (PC). Pucnjava laserima, protonskim torpedima, eksplozije i ostali svjetlosni efekti

Eksplozije će najbolje prikazati grafičku kvalitetu SWS-a i mogućnosti PS-2





Ovako će izgledati misije u otvorenom svemiru

IZLOŽBA POTROŠA

International CES

...bi bio doslovni prijevod jednog od najpoznatijih sajmova koji se svake godine održava u Las Vegasu. Ovogodišnji, CES 2001, omogućio je svim posjetiteljima da lakše oslikaju tehnološku budućnost. A pored "ozbiljnih" proizvoda uvijek se nađe i poneki neobičan i otkačen ... PIŠU Tomislav i Dario

NEO 5100: MP3/CD/FM RADIO JUKE BOX.

KAPACITET SNOVA...

Neo 5100 je vrlo sofisticiran i samodovoljan uređaj namijenjen ugradnji u vaše vozilo. U sebi sadrži pojačalo 4 x 20W, FM radio, CD player s mogućnošću reprodukcije CD-ova i MP3 CD-ova. Ono što je posebno zanimljivo, to je ugrađeni MP3 player s odvojivim tvrdim diskom s USB-sučeljem koje vam omogućuje da s vašeg računala usnimite, pazite ovo, 600 CD-ova u MP3 formatu!

Kako se snalaziti među svom tom glazbom? Presnimljene pjesme treba jednostavno organizirati prilikom presnimavanja u različite direktorije prema imenu izvođača, albuma i slično.

Na samom uređaju je LCD pokazivač na kojem vidite sadržaj direktorija te dugmad za navigaciju kroz njih.

TOONG YEE COMPANY 'OZONE-TOWER

MIRISNO VIME...

Ili je bolje vime u zraku? Bilo kako bilo, ovo će vime, vjerovali ili ne, "ubiti" sve štetne bakterije i bacile iz vaših "mirisnih" čarapa ili cipela. I još će ih tako namirisati da ih više neće trebati prati (baš). Ovaj iznimni proizvod spašava naš planet i njegov ozon od štetnog djelovanja miomirisa naših čarapa. Ajde, barem nekom neće smrdit...

M&M FM SHOWER RADIO

OPERA BOLJE ZVUČI POD VODOM

Ako ste ikad poželjeli slušati svoju omiljenu *mjuzu* pod vodom, ovo je pravi proizvod za vas. Radio koji ima genijalno zadovoljnu facu, ne smeta mu voda, a ni pjena, i još vas podsjeća koja je najbolja čokolada u trgovini. A osim vas, sretni će biti i susjedi koji više neće morati kuckati po radijatoru ili trpati vatu i mrkvu u uši.

HASBRO BOP IT EXTREME

STARI, O'Š KUPIT CIGLU?

Nakon galaktičkog uspjeha BOP IT-a, originalne beat-box senzacije s naredbama BOP IT (udari sredinu) PULL IT (povuci jedan kraj) TWIST IT (zaokreni), napravljena je nova inačica, BOP IT EXTREME, namijenjena JEDINO iskusnim igračima (za nuspojave konzultirajte najbližeg ljekarnika) s naredbama FLICK IT i SPIN IT.

ČKE ELEKTRONIKE

KOOSCH MOUSE

ČIK POGODI ŠTO SAM?

Imam duge dlake koje ugodno i nadasve diskretno masiraju, dva oka koja te gledaju, rep dug 2 metra, kuglu umjesto pupka koja rotira na sve strane - bez želučanih problema, i cijelo se vrijeme kotrljam na eksplozivnoj podlozi... I još sam šaren da nemrem biti šareniji...

TIGER ELECTRONICS CHIBIBOTTO

CHIBIBOTTO

(hrv. "Ćibiboto"; po Klaiću, ima više značenja: 1. onaj koji z……a, 2. vjerni ljubimac, 3. isto tako: malo sutra)
Ovaj vaš kućni ljubimac (?!) vrlo je pametan. Mijenja lica, pjeva, igra igre i miče rukama (šapama?). Uza sve ove budalaštine, poslužit će vam i kao sat s alarmom - ajde, barem nešto korisno. Ali kad čovjek razmisli, bolje imati Ćibibota nego dosadni običan sat...

SONY EVILLA NETWORK ENTERTAINMENT CENTRE

PLJUG & PLJAJ!

Budući da su cijene stalnih linkova prema Internetu u svijetu znatno pale, svaki proizvođač nastoji napraviti što jeftinije i jednostavnije računalo kako bi se i svaka kuharica mogla spojiti na "mrežu svih mreža".
Ovaj vam uređaj omogućuje jednostavno pretraživanje Interneta i komunikaciju e-mailom, a pritom ne koristi nijedan operativno-arkadni sustav kao što je primjerice Windows ili MacOs.
Uređaj ima ugrađen monitor dijagonale 15 inča , zvučnike, tipkovnicu, miša, modem 56K, ali nema čvrsti disk jer sve je čvrsto zapisano u ROM-u. Ipak, za spremanje podataka na raspolaganju vam je 10MB flash memorije, ali kome to nije dosta, Sony je ugradio i MemoryStick (koji forsira i u svojim digitalnim kamerama i fotićima), dva USB porta na koje možete spojiti ZIP-ove, CD-pržilice i ostalo. Kupnjom ovog uređaja, dobit ćete i stalni priključak na Internet za 22$ (u Americi, naravno...)

PHILIPSOV DVD-SNIMAČ

KONAČNO JEDAN PRAVI!

Ovaj DVD-snimač omogućuje snimanje videosadržaja i podataka na DVD-disk koji može biti čitan na bilo kojem DVD-ROM ili DVD videoplayeru! Iako su i prije postojali različiti DVD-rekorderi, gotovo su bili neupotrebljivi jer su koristili posebne medije ugrađene u kućišta (caddy). Takvi se diskovi nisu nigdje drugdje mogli očitavati, osim na tom tipu uređaja. No Philipsov DVD+RW koristi klasične DVD-medije bez posebnog kućišta na koje može biti smješteno do 4,7 GB podataka po disku, što nam omogućuje snimanje do dva sata videozapisa u MPEG-2 formatu ili četiri sata u kvaliteti superiornijoj od VHS-a. No najbitnije je to što će se takvi sprženi DVD-ovi moći zavrtjeti i na PlayStationu 2.

TOP10

najprodavanije igre u Velikoj Britaniji u veljači (polovica mjeseca) 2001.

1 Eidos
Who Wants To Be A Milionaire?

Da, da, još uvijek je taj famozni *Millionaire* toliko tražen i cijenjen.
A bogme se i prodao u milijunskom broju.

2 THQ
WWF SmackDown! 2

3 Infogrames
Driver 2

4 EA
FIFA 2001

5 Activision
Tony Hawk's Pro Skater 2

6 EA
Medal of Honour: Underground

7 EA
The World Is Not Enough

8 Sony
Crash Bash

9 Sony
Spyro: Year of The Dragon

0 Eidos
Tomb Raider: Chronicles

Treba li komentirati činjenicu da se sve igre koje su ušle u top 10 po prodaji prodaju već dva ili više mjeseci?
Prodaja PS2 igara također se zahuktala prošlih mjeseci, a top 5 izgleda ovako: SSX (EA Sports), Tekken Tag Tournament (Sony), TimeSplitters (Eidos), FIFA 2001 (EA Sports), Ridge Racer 5 (Sony).

Što je prošli mjesec igrao psx team

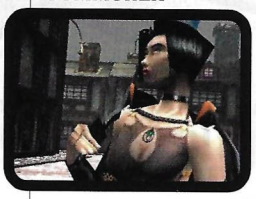
KREŠIMIR JOZIĆ

CIRCUIT BREAKERS

Pa, budući da sam dobio nekoliko PS2 igara, želio sam im se što više posvetiti. No, brat mi nije dopustio da budem kod njega 24 sata na dan pa sam se morao zadovoljiti i igrama na starome PlayStationu. Kako je i među njima bilo podosta novih, teško mi je odlučiti koja je najbolja i uz koju sam proveo najviše vremena. Možda *Circuit Breakers*. Igrao sam je dva dana zaredom, što i nije tako mnogo, ali smo napravili turnir pa ju je igralo mnogo ljudi - na mojem PlayStationu.

BERISLAV JOZIĆ

SUMMONER



Budući da u posljednje vrijeme igram uglavnom igre na PS2 konzoli, morao sam se odlučiti za najbolju među njima. Mislio sam da će odabir biti težak, ali čim sam dobio *Summonera*, znao sam da će on biti najigraniji ovaj mjesec...
Kako to? Pa već je 4 ujutro, a ja još igram, eto kako.

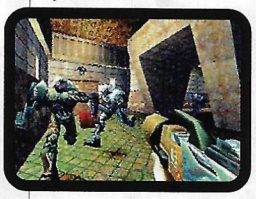
TANJA VITAS

CRASH BASH

Ma da, a što bi drugo. Pigam si živce, pa se malo veselim i tako ukrug. Onda nagovaram svoje zlato da igra sa mnom, a on, dobra duša, pristane. Nakon što me pobijedi nekoliko puta, otimam mu joystick iz ruku i nagradim s nekoliko lijepih riječi. Neko vrijeme opet igram sama uvjerena da je sada sreća na mojoj strani. Moje zlato opet uskače, no povijest se ponavlja, a ja razmišljam jesu li možda *Bugs Bunny i Taz* bolji izbor...

HRVOJE HERCEG

QUAKE 2



Iako mi *Quake* u single playeru ne predstavlja neku osobitu zabavu, u multiplayeru (3-4 igrača) mi je ovog časa definitivno broj jedan.
Adiktivnost koju je ova igra izazvala u mom društvu graniči s ludilom pa nije rijetka situacija da nakon sati igranja, kasno u noći, grupica ljudi ide kući sa žuljevima na prstima i grčevima u rukama. Treba li reći da svi imaju suzne i krvave oči. Ova igra nipošto nije dobra za zdravlje, ali ipak je mra...trash!!!
Hej, što je sad?
Pa jesmo rekli da nema pucanja dok ovo pišem?

IGOR IXA MILANOVIĆ

ISS PRO EVOLUTION 2

ISS je definitivno serijal koji je meni i velikoj većini ljudi koje poznajem oduzeo najviše vremena otkad postoji čarobna siva kutijica poznatija kao PlayStation. Lara je drugoplasirana, a sve ostalo daaaaaleko ispod.
Marketingom opsjednuti Amerikanci bi rekli: toliki broj sretnih korisnika jednostavno ne može biti u krivu!
Predajte stoga *ISS Pro Evolutionu 2* bez borbe, spasa ionako nema... Huston, I think we have a problem... over and out!

DANIJEL REŠKOVAC

ISS PRO EVOLUTION

Proteklog mjeseca ne bih ni kurblao PlayStation da nije bilo kralja nad kraljevima. Ma i da je izašla neka druga, opet bi se igrao ISS. Nema većeg gušta od pićenca i partije s prijateljima. Najdruštvenija igra ikad stvorena!
Ma ne znam ja, nemam riječi, evo pročitajte Ixu...

AMAR REŠIĆ

ISS PRO EVOLUTION 2

Igrao sam GT2, igrao sam malo Formulu na PS2, a onda i DOA2, ali sam ipak najviše igrao na staroj konzoli, i to drugi nastavak najbolje sportske simulacije svih vremena (kako reče Ixa, slava mu) *ISS Pro Evolution 2*. Igrao, igrao, kojiput izgubio, češće pobjeđivao. A igrao sam zapravo malo jer nije bilo vremena. Tako to ide u životu.

DARIO ZRNO

ISS PRO EVOLUTION 2

Pa naravno, a što drugo? Istina, PS2 je radio punom parom, ali ipak je ISS prvak u "trošenju vremena" u prošlih mjesec dana, a sigurno i duže... Toliko sam se ufurao u nogometnu čaroliju da sam na jednom "treningu" zaradio isključenje pa sad čamim na klupi za pričuve...
I kako sad pokazati izborniku svoje vrline? Žongliranjem na klupi? Nepravda čista, kažem vam...

TOMISLAV TOMAŠIĆ

ISS PRO EVOLUTION 2

Oh, Bože, kakva suša. Kakva pustinja. Na obzoru ništa. Tuga igrača je pregolema. I što učiniti u takvom teškom trenutku nego se okrenuti pouzdanom i provjerenom *ISS Pro Evolutionu 2*. I što se onda dogodi? Umjesto da se razonodim i zabavim, naletim na onog %&$$$=*** Reškovca koji, otkad je dobio plaću, igra kao preporođen. Nedodirljiv je, nenad*==/&%iv je, i još ima golemu sreću. Čisti užas. I tako, umjesto da sam sretan, ja sam nesretan, ali što je, tu je - igram dalje i nadam se boljim danima.

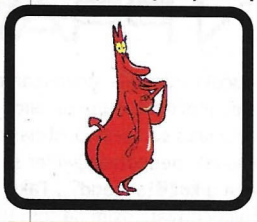
IVAN BOLKOVAC

DIABLO

Nažalost, pošto su prošli mjesec bili toliko nam omraženi ispitni rokovi, moja je kozola uglavnom skupljala prašinu. Ali to ne znači da je nisam ni taknuo. Vidjevši *Diablo 2* na PC-ju, povukla me nostalgija za njegovim mlađim bratom. I znate što? Nije izgubio ni djelić igrivosti i zarazne privlačnosti koja ga je krasila od prvih dana. Dapače...

NEVENKA ŠALAT

JES3, MVP/XA, MVP/DFS, DFDSS...



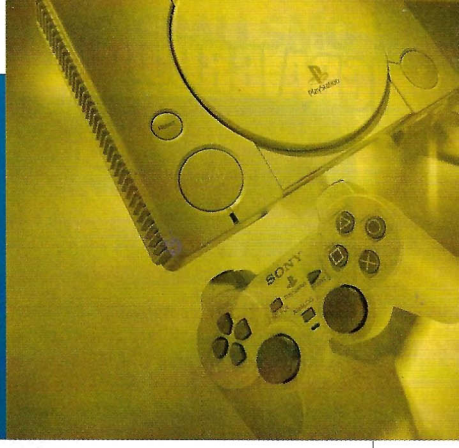
Ja ne igram ništa, ali se faks igra sa mnom. Nažalost, posljednji mjesec grijem stolac iz sasvim drugih razloga, a da ironija bude veća, predmet koji me znoji zove se "Policija i informatika". Help! Cmolj... Hoću opet kruha i igaraaaa!!
P.S. Bez obzira koliko učila, na ispitu uvijek izgledam kao da sve znam (vidi sliku).

VEDRAN SANDIĆ

LIBEROGRANDE INTERNATIONAL

LG2 predstavlja totalno drugačiji pristup nogometu u odnosu na sve dosad viđene igre. Kontrola samo jednog igrača predstavlja veliki izazov jer do izražaja dolazi praćenje igre i postavljanje u prostoru. Sve u svemu, zanimljivo ali brzo dosadi, osim ako ne igraju 2 igrača (podijeljeni ekran). Tada se LG2 pretvara u čistu zabavu.
Proigravanje duplih pasova, kontre, guranje lopte u prostor, pucanje iz "nemoguće" pozicije po golu dok onaj drugi čami sam kao duh ispred gola (što rezultira svađom, naravno). Ma jednostavno - čista petica.

ODIGRALI SMO



TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO - TKO SMO TKO SMO - TKO SMO

EX zločinačka organizacija

Sukladno svim aktualnim zbivanjima u zemlji, i naša je zločinačka organizacija dosegla točku nakon koje povratka i kajanja nema. Lažne diplome sastavni su podatak debljeg dosjea svakog od nas, ali isto tako i krajnje zanemariva činjenica u odnosu na ostvarena kaznena djela. Novonastala, pomodna demokratičnost i sloboda medija obvezali su nas na iznošenje cjelokupnog kaznenog spisa na vidjelo. Radi djelomičnog očuvanja privatnosti te nastavka nesmetanog življenja (do suđenja), objavljujemo fotografije iz lažnih (sada zaplijenjenih) putovnica. Isto tako, objavljeni nadimci bili su naša *undercover* imena korištena u fiksnoj i mobilnoj telefoniji.

Šalat Nevenka - Neona

Nasilničko ponašanje,
čl. 192. KZRH - KD protiv javnog reda
Omogućavanje izigravanja zabrane bavljenja određenim zanimanjem,
čl. 185. KZRH - KD protiv pravosuđa
Obljuba nad nemoćnom osobom,
čl. 80. KZRH - KD
protiv dostojanstva ličnosti i morala

Tanja Vitas - Jarebica

Obljuba zloporabom položaja,
čl. 82. KZRH - KD
protiv dostojanstva ličnosti i morala
Nesavjesno vršenje pregleda mesa za prehranu,
čl. 173. KZRH - KD protiv zdravlja ljudi
Sudjelovanje u tučnjavi,
čl. 42. KZRH - KD protiv života i tijela

Berislav Jozić - Xanax

Zlostavljanje podčinjenog ili mlađeg,
čl. 160. KZRH - KD
protiv Oružanih snaga RH
Utemeljivanje ropskog odnosa i prijevoz osoba u ropskom odnosu,
čl. 134. KZRH - KD protiv čovječnosti i međunarodnog prava

Vedran Sandić - Smoke

Prikazivanje pornografskog materijala,
čl. 206. KZRH - KD
protiv drugih društvenih vrijednosti
Nepostupanje prema zdravstvenim propisima za vrijeme epidemije,
čl. 195. KZRH - KD
protiv drugih društvenih vrijednosti
Protupravan prekid trudnoće,
čl. 39. KZRH - KD protiv života i tijela

Danijel Milčić - Termo

Lažno predstavljanje,
čl.198. KZRH - KD protiv javnog reda
Nedopušteno iskorištavanje dopunskog rada,
čl. 111. KZRH - KD protiv gospodarstva
Djelo sitne krađe, utaje ili prevare,
čl. 138. KZRH - KD
protiv društvene i privatne imovine

Dario Zrno - Displej

Stvaranje monopolističkog položaja i izazivanje poremećaja na tržištu,
čl. 143. KZRH - KD protiv gospodarstva i jedinstva hrvatskog tržišta
Samovlast,
čl. 199. KZRH - KD protiv javnog reda
Iznuđivanje iskaza,
čl. 48. KZRH - KD protiv slobode i prava čovjeka i građanina

Igor Milanović - Drunk

Oštećenje, uništenje i nedopušten izvoz spomenika kulture i zaštićenih objekata prirode,
čl. 195. KZRH - KD protiv javnog reda
Uništavanje kulturnih i povijesnih spomenika,
čl. 130. KZRH - KD
protiv čovječnosti i međunarodnog prava

Tomislav Tomašić - Ćurka

Podnošenje neistinitih raporta i izvještaja,
čl. 163. KZRH - KD protiv Oružanih snaga RH
Neovlaštena uporaba tuđe tvrtke,
čl. 145. KZRH - KD protiv gospodarstva i jedinstva hrvatskog tržišta
Napuštanje oštećenog broda ili zrakoplova prije vremena,
čl. 183. KZRH - KD protiv Oružanih snaga RH

Danijel Reškovac - Prozac

Zagađivanje stočne hrane i vode,
čl. 119. KZRH - KD protiv gospodarstva
Pustošenje šuma,
čl. 121.KZRH - KD protiv gospodarstva
Priznavanje kapitulacije i okupacije,
čl. 106. KZRH - KD
protiv sigurnosti RH

Krešimir Jozić - Chicken

Neizvršenje i odbijanje izvršenja naredbe,
čl. 153. KZRH - KD
protiv Oružanih snaga RH
Protivljenje pretpostavljenome,
čl. 154. KZRH - KD
protiv Oružanih snaga RH
Rodoskvrnuće,
čl. 93. KZRH - KD protiv braka, obitelji i omladine

Amar Rešić - Školica

Oduzimanje vozila na motorni pogon,
čl. 131 KZRH - KD
protiv društvene i privatne imovine
Ugrožavanje javnog prometa,
čl. 156. KZRH - KD
protiv sigurnosti javnog prometa
Ugrožavanje javnog prometa uslijed omamljenosti,
čl. 157. KZRH - KD protiv sigurnosti javnog prometa

Ivan Bolkovac - Andol

Ometanje vjerskih obreda,
čl. 212. KZRH - KD protiv javnog reda
Povreda groba,
čl. 213. KZRH - KD protiv javnog reda
Povreda leša,
čl. 214. KZRH - KD protiv javnog reda

Hrvoje Herceg - Wizard

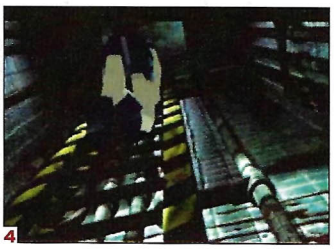
Nesavjestan rad u službi,
čl. 219. KZRH - KD
protiv službene dužnosti i javnih ovlaštenja
Neizvršavanje naloga pretpostavljenoga,
čl. 218. KZRH - KD
protiv službene dužnosti i javnih ovlaštenja
Nadripisarstvo,
čl. 210. KZRH - KD protiv javnog reda

Fear Effect Retro Helix	36	Gold And Glory	56	Aladdin in Nasira's Revenge	65
Vanishing Point	40	The Grinch	57	Incredible Crisis	65
Prince Naseem Boxing	42	Bugsy & Taz: TimeBusters	58	Detective Barbie	66
ISS Pro Evolution 2	44	Ready to Rumble: Round 2	59	Chicken Run	66
Evil Death: Hail to the King	48	Crash Bash	60	Spec Ops: Ranger Elite	67
Ford Racing	50	Star Wars Demolition!	61	Cool Boarders 2001	67
Persona 2	51	The Mummy	62		
Liberogrande Internat.	52	Warriors of M&M	63		
Ducati WRC	53	007 Racing	64		
Muppet Monster Adventure	54	WWF Smackdown 2	64		

Fear Effect 36

PSX PREPORUKE UREDNIKA

1. **ISS Pro Evolution 2** — KCET / Konami
2. **Fear Effect 2: Retro Helix** — Kronos / Eidos
3. **Final Fantasy IX** — Square / Sony
4. **Summoner (PS2)** — Volition/ Take 2
5. **Persona 2** — Atlus / Atlus



[1] Hana, što ti se dogodilo, izgledaš mlađe... [2] Akcijski arhetip - veeliki pištolji i veeelike sise [3] E, stari, i ti dobro izgledaš, bolje nego što ćeš izgledati za nekoliko minuta [4] I uvijek kad se nešto treba vidjeti, taj glupan promijeni kadar...

Fear Effect 2 Retro Helix

Opet nasilje, opet ubijanje, opet mrcvarenje i glavolomljenje u zagonetkama. Opet isto upravljanje i bezuspješni pokušaji prolaska nekog bossa? Opet Hana? Jaoooooj, Hana, pa što ne kažete? Bacamo se u samo središte Hane, odnosno novog *Fear Effecta* PIŠE Danijel Reškovac

FEAR EFFECT 2 RETRO HELIX

proizvođač	KRONOS
izdavač	EIDOS INTERACTIVE
inačica	PAL
datum izlaska	23.02.
žanr	AKCIJSKA AVANTURA
broj igrača	1
platforma	PLAYSTATION

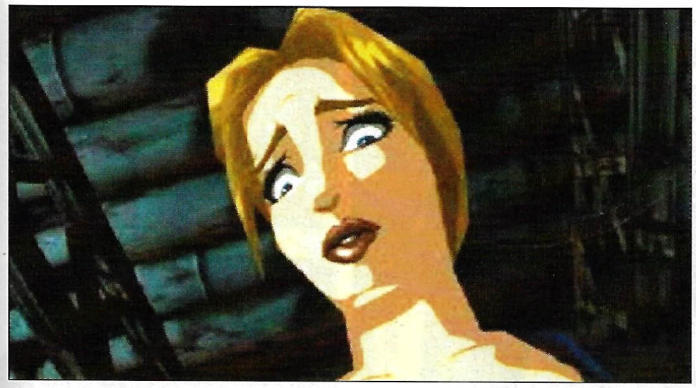
Memory Card — Dual Shock Analog

I opet je sve na prvi pogled isto, ali sitnice čine bitne razlike. Počnimo od hm.., primjerice, Hane; jeste li imali priliku u drugom susretu upoznati djevojku koja je mlađa no prije? Pa gdje je to moguće? Samo u svijetu igara. Neopterećeni linearnom pričom i nekim nastavcima koji bi ih obvezivali i prisiljavali na rasplete onoga što su u prošlom nastavku skuhali, ekipa iz Kronosa nam je ponudila prethodnik. Nije ovo baš neka originalna fora, i prije smo nailazili na takva vađenja iz scenarističke gabule. No, razlog radi kojeg ćemo im oprostiti ne leži samo u našem očaju za novim i dobrim hitovima koji bi se u ovoj suši zavrtjeli na našim sivim kutijicama. Ne, razlog nije ni u tome što pouzdano znamo da će *Retro Helix* biti jedan od posljednjih hitova za 'jedinicu' (šmrc). Pokvarena marketinško-programerska mašta je znala da ćemo povod igranju novog *Fear Effecta* naći u uvođenju svježeg i nevinog karaktera u priču. Naravno, nije riječ o osobi muškog spola ili kućnom ljubimcu.

ŠTO JE BOLJE?

Dakle, nova Hanina partnerica, a bome i više od toga, je Rain, djevojka plave kose i naizgled plahog ponašanja

Kamere su još uvijek na pravim mjestima



Oh, my, ja sam zgranuta vašim ponašanjem, ravnatelju, stavite ruke u džepove!

Kako da ti kažem, Rain, oduvijek sam te volio i cijenio, radila si mi najbolju masku za lice od krastavaca

koja ubija jednako hladnokrvno kao i naša prijateljica. Događaji su pomaknuti nekoliko godina prije prvog dijela, pa su i likovi mlađi. Hah, tu su čak i poljepšani Royce i Deke (još uvijek s rukama) i sa svima njima ćemo moći i ubij..., ovaj, igrati.

Kao prvo i najvažnije, priopćit ćemo vam radosnu vijest: programeri su poslušali nas igrače i učinili značajne pomake u igri ka postizanju kvalitetnijeg proizvoda (ajme, rođeni sam političar...). To je stvarno lijepo znati, a kamoli ne i vidjeti kad još jednom uronite u strašni svijet *Fear Effecta*. Stvari koje se nisu mijenjale su odlično izrežirane FMV-sekvence, grafika (pa i ne može naš starac bolje, ne budite nezahvalni), filmičnost i pomaknuti ugođaj. Sve ostalo protiv čega smo grintali promijenilo se nabolje. Odmah na početku primijetit ćete intuitivnije komande, koje se čine lakšima od onih u prošlome nastavku (jesmo li se i mi već navikli, ostat će vječna dvojba). Počevši vrlo oprezno, poučen iskustvom, iznenadila me lakoća kojom se Hana šeta po neprijateljskom teritoriju. Povremeni susreti s neprijateljem, i nakon jednog sata ja sam još bio živ, što je u prošlome nastavku bilo teško moguće. Možda je razlog tome i bolje automatsko ciljanje i lakše okretanje likova. U svakom slučaju, protivnici su ipak malo lakši. Za uštedu goleme količine živaca tu su i brojnija mjesta za snimanje. Svakako najveća novost za pohvalu: kad vas i ubiju, nećete više morati satima čekati na novo učitavanje. Za dvije ćete se sekunde naći ponovno u akciji i priča se nastavlja. Vrlo dobro! Dizajn je poboljšan povećanjem broja prostorija i nivoa. Još uvijek ćete se na istome nivou vrtjeti s različitim karakterima, ali svaki put s novim zadatkom. U *Fear Effectu* nikad niste imali problema s pronalaženjem smjera, cilj vam je uvijek bio maglovit, ako ne i nepoznat, važno je bilo samo kako do njega stići. S te se strane programerima doista ne može prigovoriti na štancanju samo još jednog nastavka. Ovdje je riječ o novoj i poboljšanoj igri.

Seks, nasilje, a gdje je droga i rock'n'roll?

[1] A...ali ja više ne vladam s...sobom... [2] Kad me ne slušaš i ne znaš narezat 10 dekagrama posebne [3] Usamljena Hana. Kome će ona rezat salamu? [4] I tu je meni puklo pred očima.... [5] Fixeri u akciji

ŠTO JE ISTO?

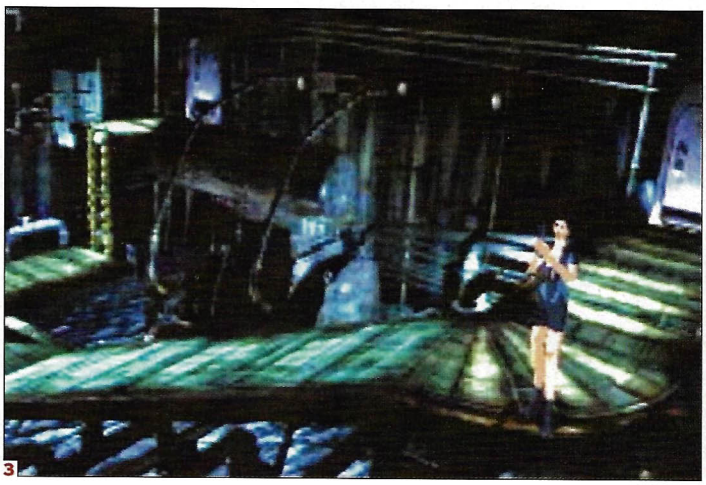
S veseljem primjećujemo da se filmičnost *Fear Effecta* nije promijenila nagore. Igra je puna FMV-sekvenci koje ne prekidaju i ne usporavaju radnju. Svaka je umetnuta prirodno pa je užitak igranja tim veći. Kamera još uvijek prati radnju u *Resident Evil* stilu očuvanja napetosti. Ako ste se ponadali da se upravljanjem nabolje promijenilo i mijenjanje oružja i manipuliranje inventorijem, prevarili ste se. Sve je još uvijek malo nezgrapno, pogotovo u nekoj frci. Uvijek punite oružje! Kad je gusto, radije ga ne mijenjajte jer se nakon dva dobra hitca selite na save point. Medipakovi i slična rješenja za poboljšanje zdravstvenog stanja su Hani i društvu još uvijek nepoznanica. Neki će reći da to pridonosi realnosti, no kako vam drago. Fear metar u

HANA I RAIN

Eto, i tu su nam čar pokvarili. Kako ćemo se sada pitati za Hanu i Rain ono što se pitamo za, primjerice, Sherlocka i Watsona već godinama? Jesu li ili nisu? Nježnosti što ih Hana i Rain izmjenjuju vidjele su se već na prvim slikama i promomaterijalima i više uopće nema dvojbe oko njihovih lezbijskih sklonosti. No, nije pitanje jesu li ili nisu. Sada kad je sve već prosto i neproširenо otkriveno, najprovokativnije pitanje jest bi li se tko od lovohlepnih dizajnera drznuo napraviti igru s dečkima homoseksualnih sklonosti!? Moš' si oko skopat...

1

2

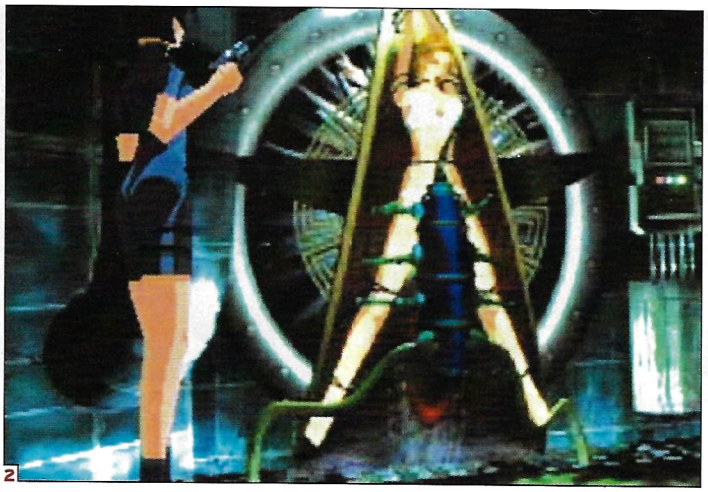


3

4

5

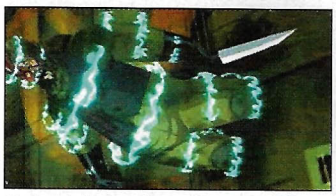
[1] Hana u reakciji [2] Rain, što ti je to među... [3] Evo, sad ću ja to ovako goluždrava sredit... [4] Ja samo radim, a ti se goliš...



Mogu i ja tako...

Pogledajte Hanu u pomlađenom izdanju

Ili što gore od nestrpljivog čovjeka koji ne može čekati na *Helpline* tridesetak dana? E pa sretna vijest za one koji ne mogu bez nas (a pogotovo za nas!) je da su zagonetke malo lakše. Sve su logične i ne zahtijevaju preveliko mozganje. Naposljetku, igrajte u društvu. Više očiju, više i vidi, kaže poslovica stara, a za onu supertešku i nelogičnu zovite Beru doma!



Hoćeš još gurat prstiće u utikač, a?

gornjem kutu ekrana još uvijek strogo mjeri otkucaje vašeg srca i kad se zacrveni - hasta la vista. Srećom, moguće ga je i obnavljati izbjegavanjem stresnih situacija (opet surova realnost).

Rješavanje zagonetki prošlog *Fear Effecta* odbilo je zanemariv broj igrača. Ostali su guštali i pilili živce. Kad baš i nisu znali kamo dalje, najuporniji (točnije njih 4.568; tebe, tata, ne računam) su se dohvatili slušalice, nazivali uredništvo i pilili naše živce. Ima

IMA LI ŠTO LOŠE?

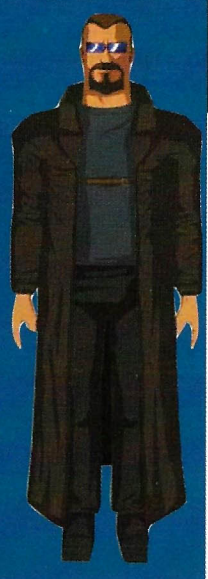
Paaaa, ne baš u strogo tehničkom smislu. No postoji ipak nekoliko sitnica koje znaju zasmetati. Prva, koju ćete

STARI PRIJAAATELI

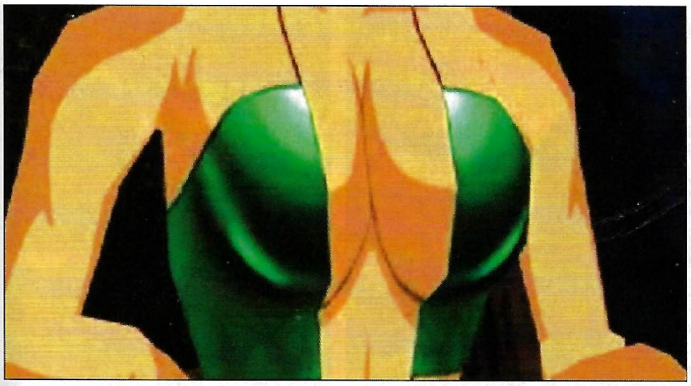
Hana Tsu-Vachel
Ma o njoj se već sve zna. I mjere i moralne dileme. Napola Francuskinja, napola Kineskinja, Hanica spika šest jezika, a govorka se da su je odgojile i trenirale zloglasne Trijade da bi ispunjavala njihove zadaće. Utješna činjenica je da naša Hana sve to izvodi radi love, a ne iz gušta.

Rain Qin
Nova faca, ravnoteže radi. Ona se ničega ne sjeća, kao da je pred Haškim sudom. Hana ju je našla u nesvjesnom stanju, pa joj se plavojka nekako smilila srcu, pa ju je povela doma... Rain je hakerica koja može otvoriti svaku bravu. Kako se toga sjeća?

Royce Glas
Ah, svježe neobrijani Royce... Čovjek s crne liste CIA-e. Čovjek koji je smisao i život podao istoj organizaciji braniteljici slobodnog svijeta. Sada ga više ne plaća američka vlada pa jadan mora ubijati za novac.



Jacob "Deke" Decourt
Najveća faca. Kod njega nema milelale. Kod njega nema trte-mrte. Možda zato oko njega i nema nikog živog, doslovce. Pa kako onda čovjek da ne padne u depru kad ga društvo izbjegava poneseno metkom v glavi?



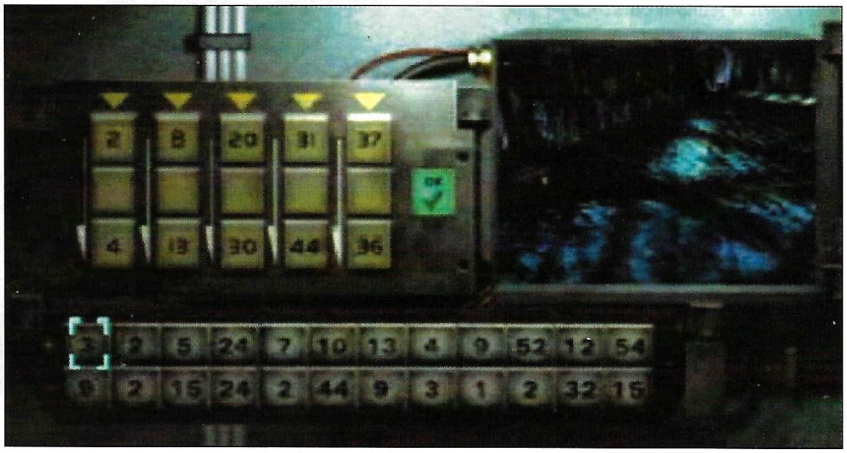
Bez komentara

Kako da ga ne ubijem kad samo zapomaže

primijetiti u uvodu, jest količina nasilja. Ma ne tražim ja od igre med, mlijeko i šarene cvjetiće. Po mnogočemu ovo i nije igra za klince. Samo, multipliciranjem nasilnih scena i prolijevanjem hektolitara krvi osnovna pouka nasilja baš i nema nekog efekta. Ako je, sukladno naslovu, bit igre u plašenju i stvaranju napete atmosfere, onda se to ne radi ubijanjem napetosti. Ovako još na početku oguglamo na nasilje i krv, tako da krajnji fear effect izostaje.

Postavlja se pitanje je li dovoljno uzeti neku najnoviju nastranu temu (u ovom slučaju genetski inženjering), nafilati je krvlju i tako aranžirati igru? Više sam se plašio *Resident Evila*, mučnije osjećao u *Silent Hillu*, u *Fear Effectu* naglasak je na akciji, mada onda baš i nije zaslužio ime koje nosi, zar ne?

No, ako je pitanje nasilja stvar ukusa, neke stvari nas nikako ne mogu ostaviti u uvjerenju da programeri nisu željeli po svaku cijenu utopiti igru publici željnoj nasilja i seksa. Lako se nama zafrkavati



Jedna od lakših zagonetki. Ne zovite mene!

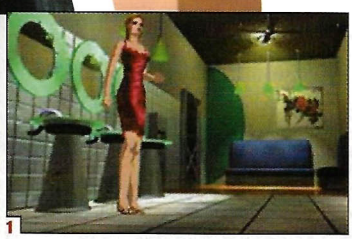
Ima li feara u *Fear Effectu*?

s veličinom grudi nadarenih heroina u igricama. Nismo neskloni ni potpunom izbacivanju muških ramboidnih junaka na njihov račun. Ali što je previše, previše je. *Fear Effect* svakim svojim kadrom pokušava ponuditi seksirobu, svakom animacijom iznuditi neko novo skidanje, tako da je krajnji rezultat sličan upotrebi nasilja - mlako primanje Hane i Rain koje će se u svakoj novoj animaciji malo više skinuti. Zgodno, ali za takve scene imamo i porniće, a na četvrtom CD-u uopće nas više neće biti briga hoće li Hana biti gola ili ne. Čak su i lezbijske sklonosti junakinja prenaglašene, što opet dovodi do umorne isforsiranosti i izostajanja čarobnih rasprava - jesu li ili nisu?

I na kraju, opet treba naglasiti: *Fear Effect 2 Retro Helix* je igra koja dolazi u pravom trenutku. Voljeli je ili ne, igrat ćete je - u nedostatku drugih. Sa svoja četiri CD-a i zajamčenih dvadesetak sati zabave sigurno će se svidjeti ljubiteljima akcijskih avantura. Grafički slična prvome nastavku, svoju superiornost dokazuje boljim sustavom komandi i igrivošću. Pa što nam više treba? Da ne biste možda cvjetnu livadu i vjetar u kosi? ⊗

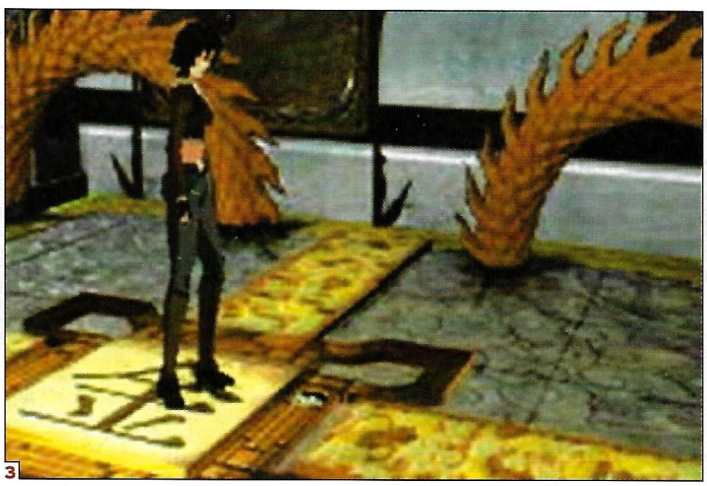
MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Igra koja će uz ljubitelje prvog nastavka steći i novu publiku	8

[1] Jedan zgodan pogled [2] Ma, mogu ja tebe i švicarskim nožićem [3] Hm, odakle mi je ovo poznato? [4] Pa naravno, opet Kina...[5] Ha, nijedan od tih tipova nikad ne završi rečenicu. Svašta!



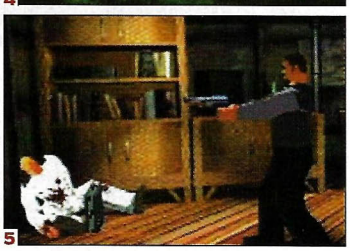
1

2



3

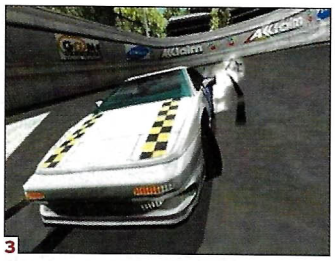
4



5

1

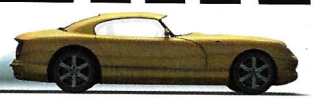
2


3

4

[1] Audijeva mala jurilica će se rado zanosti u zavojima unatoč pretpostavljenom pogonu na sva četiri kotača [2] Kupit ću si BMW zato jer je jeftiniji od *mercedesa*... [3] Lotusuv *esprit* u jednom od *stunt* bazena [4] Elise u borbi s vremenom i velikom željom izbjegavanja zabranjenih područja staze

Vanishing Point



VANISHING POINT

proizvođač CLOCKWORK SOFTWARE
izdavač ACCLAIM
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr ARKADNA VOŽNJA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION, DREAMCAST

Memory Card
Dual Shock Analog

Evo je! Igra koja bi, po najavama, trebala zasjesti odmah do "kralja svih igara". Samo za vas, izvršit ćemo potpuno rastavljanje sastavnih dijelova *Vanishing Pointa*

PIŠE Amar Rešić

Da je upravljanje bolje napravljeno, bolja bi bila i ukupna ocjena

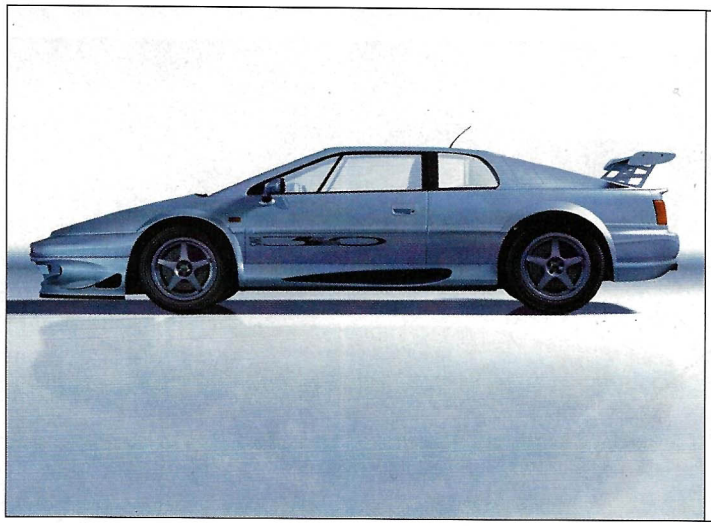
Dma različitih točaka. Neke su na krajevima rečenica, neke su plesne, u Rijeci se u njih izlazi, neke su na i, a mnoge su sastavni dio dnevnih redova. Takve su točke dragocjene, no nas ne zanimaju. U ruke nam je došla točka nestajanja, a znajući sve o njenoj kratkotrajnosti i nestabilnosti, požurili smo odraditi neminovno. Rezultati su pred vama, stoga navalite na čitanje.

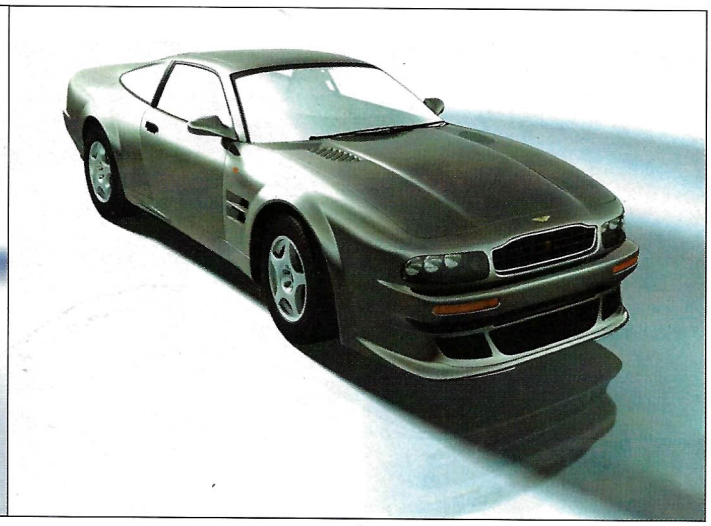
UVODNA RIJEČ

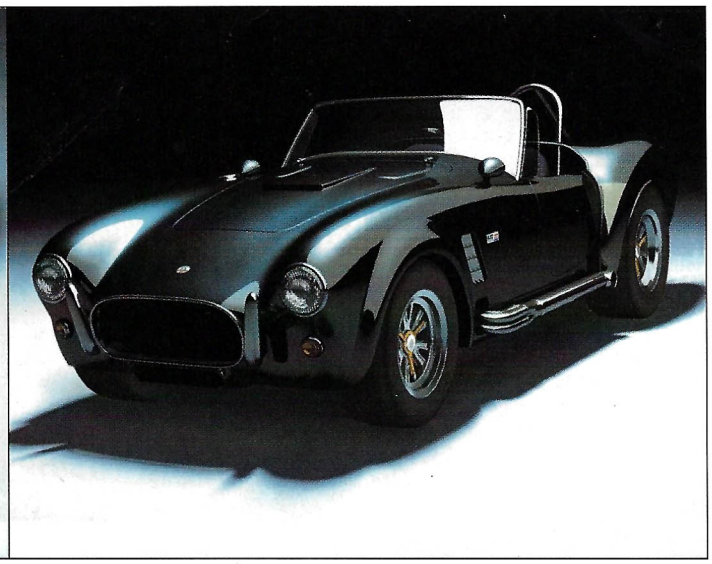
Gospodine Predsjedniče, gospođe i gospodo zastupnici, naš Klub je pripremio kraći Nacrt prijedloga Zakona o simulacijama vožnji. Posebnu smo pozornost posvetili stavkama koje su vezane uz tzv. *Vanishing Point* te ću se u ovom kraćem izlaganju prije svega osvrnuti na sadržaj inih. Stoga Vas molim za malo strpljenja prije nego li se svi zajedno zaputimo na ručak. Tzv. *Vanishing Point* je sadržaj koji smo svi dugo čekali. Još ste prošle godine imali prilike pročitati najavu sadržaja tog dijela Prijedloga te se upoznati sa svim sastavnim dijelovima značajnim za nj. Za one koji su propustili tu sjednicu napominjem da je najava Prijedloga sadržavala obećanja o visokom stupnju igrivosti, izvrsnoj grafici i realnim modelima postojećih vozila. Najavljivao se i veliki broj *frameova* po sekundi, superioran *replay*, kao i mnoštvo dodatnih sadržaja koji bi postali dostupni tek sustavnim primjenjivanjem zakona u praksi. Sada kad je Nacrt prijedloga završen, mogu ustvrditi da smo uspjeli ispuniti gotovo sve ondje najavljene točke, uz iznimku onih za čiju smo realizaciju bili onemogućeni objektivnim razlozima.

TOČKA PRVA

Kao što je razvidno iz prijespomenutog, naš je cilj bio stvoriti sadržaj koji će svakome ponuditi odgovarajuću dozu zabave. Pri izradi smo imali na umu i prosječnog potrošača, kao i profesionalnog korisnika, bez obzira na dob ili spol. Iako su mnogi klubovi vlastitim inicijativama, poput izdavanja znatno kvalitetnijih i dorađenijih sadržaja, učinili sve da nas ometu u izradi







Prijedloga, mislim da je naš prijedlog ipak najsustavniji i zahtijeva najmanje proračunskih sredstava.
Potkrijepit ću tvrdnje navođenjem podatka da smo u tzv. *Vanishing Point* uspjeli ugurati gotovo četrdeset modela automobila, od *alfa romea* i BMW-a preko legendarnog *aston martina* ili *shelbyja* pa sve do Lotusovih pestižnih *lightweight* jurilica. Također napominjem da su svi modeli licencirani, te su vizualna preslika stvarnih automobila.
Grafika je vrlo dobra i prema kompativnim istraživanjima provedenima među dostupnim konkurentskim dijelovima Zakona, predstavlja sam vrh ponude. Priznajem da smo sa izradom zvučnih dijelova imali poteškoća, stoga oni nisu baš najdorađeniji. Nadam se i mislim da će buduća čitanja, vjerojatno tek u drugom, PS2 sazivu riješiti i taj problem.

TOČKA DRUGA

Igrivost nam je bila primarni cilj, no i ovdje sa žaljenjem moram istaknuti da nismo postigli one rezultate koje smo najavili, ali moram također napomenuti da ni krajnji rezultat nije posve razočaravajući, u što ćete se nakon ručka moći i sami uvjeriti. Istina je da se modeli pri vožnji ponašaju pomalo nerealno, no neminovan je bio kompromis prema arkadnijem pristupu samom sadržaju Prijedloga kako bismo izbjegli dodatna trošenja sredstava ili daljnja odlaganja izrade samog Nacrta.
Pohvalno je to što je sam koncept vožnje među ostalim sudionicima prometa naišao na odobravanje čak i nekih oporbenih klubova, no zlurade glasine o navodnom, citiram, "idiotizmu pristupa, jer se ostala vozila koja glume promet na kraju ispada beskonačno vrte u krug budući da su staze, naime, kružne", neću komentirati. Također se ograđujemo od izjave jednog od predsjednika klubova koji je istaknuo, također citiram, kako "je glupo da se ni u jednom trenutku vozač ne utrkuje protiv automobila, nego samo protiv zadanog vremena".
Takve optužbe primamo s gnušanjem jer smo barem pokušali uvesti neku novinu u već pomalo, priznat ćete, učmali žanr. Smatram da smo važan napredak ostvarili uvođenjem tzv. *stunt* opcije gdje se vozača tjera da izvođenjem gotovo nemogućih zadataka zarađuje bodove pomoću kojih otključava pristup novim vozilima. Time smo zamijenili sustav dozvola, za koji mislimo da je glup i zastario, jer smo mi tako htjeli, a ne zato što smo za to imali pravog razloga.

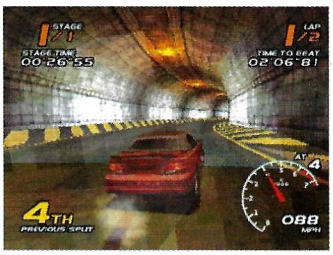
ZAVRŠNA RIJEČ

Ukupan dojam Prijedloga svakako nije onakav kakav ste svi, s punim pravom, očekivali, no napominjem da ćemo saslušati sve druge prijedloge. Nažalost, morat ćete shvatiti kako gotovo da i nemate izbora jer je cijeli Prijedlog već u postupku prihvaćanja među svim strankama koje čine naš Klub, što znači da je gotovo već izglasan. Svi su ostali pozvani iznijeti svoje mišljenje i odlučiti se hoćete li glasovati za ili protiv. Na kraju, Vaš je novac, gospođe i gospodo zastupnici, u pitanju.
Hvala Vam lijepa na strpljenju i nadam se da ste dobili kakvu-takvu sliku o budućnosti ovog Zakona.
A sad bismo polako mogli i na ručak. ⊗

WHAT'S INSIDE?

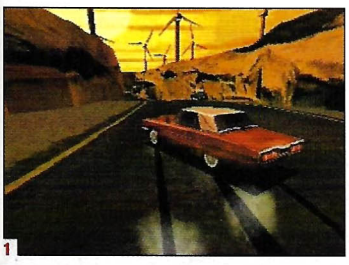
Unutar igre možete vidjeti 32 licencirana automobila, 13 *single* i *multyplayer* staza, 13 *stunt* arena, možete voziti *championship*, *time trial*, utrkivati se protiv prijatelja te iskušati i poprilično neobičan *rally* mod. Svoje vozilo možete i prilagođavati stazama u *tune-shopu* te se nadati da ćete u ovoj igri naći nešto za sebe. No, *Vanishing Point* je, unatoč težnji da bude simulacija, najbolje usporediti s NFS4, a tko u toj bitci pobjeđuje, nije teško zaključiti.

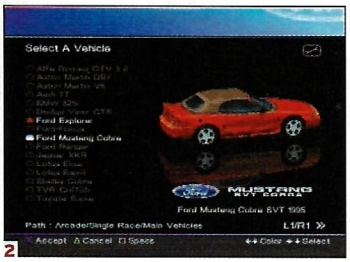
U mračnijim je tunelima manja vidljivost, dok vas zidovi mogu okrenuti u svakom trenutku



***Mustang cobra* u želji za postizanjem što bolje pozicije u utrci**

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	7
Dobar posao s jedne strane, no nije tu baš sve onako...	6

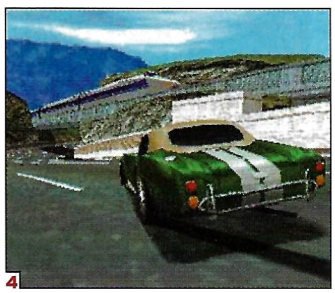

1

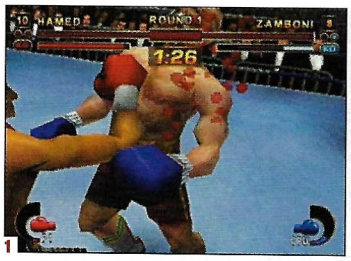


2

3

[1] I američki su automobili zastupljeni u igri, a najviše im odgovara vožnja u sumrak [2] Na samom početku su vam dostupna samo dva automobila [3] Cerbera leti po zraku. Svakodnevan i nadasve uobičajen prizor, naravno [4] Sva grafička ljepota okoliša je vidljiva na ovoj slici

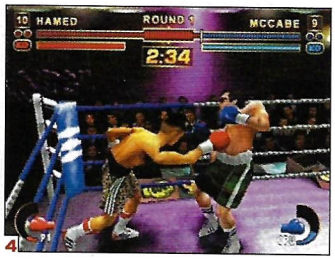

4



1

2

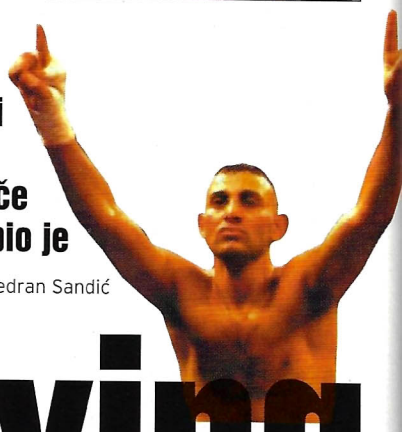
3



4

[1] Čak ni "ozbiljna" simulacija boksa više ne može proći bez krvi koja prši na sve strane [2] Iako je Miller dvostruko veći od Hameda, uskoro će završiti na podu [3] Slika koju ćete barem u početku najčešće gledati. Naravno, vi ste onaj na podu [4] Izmicanje protivniku igra važnu ulogu u ovome boksu i dok to ne uvježbate, nećete baš daleko dogurati

Prince Naseem Boxing



Prince Naseem, boksač koji je postigao svjetsku slavu i postao prava zvijezda u inače neatraktivnoj kategoriji, dobio je svoju virtualnu inačicu PIŠE Vedran Sandić

PRINCE NASEEM BOXING

proizvođač CODEMASTERS
izdavač CODEMASTERS
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr SIMULACIJA BOKSA
broj igrača 1-8
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Codemasters se posljednjih godina nametnuo kao ugledni proizvođač "ozbiljnih" simulacija. Tu ponajprije mislim na *World Championship snooker*, *Colin McRae* i *TOCA* serijal, koji su, zbog svojoj realnosti, zahtijevali visok stupanj koncentracije, mnogo vježbe i strpljenja, kao što je uostalom potrebno i u stvarnom životu želite li postići velike uspjehe.

To se pogotovo odnosi na prve dvije *TOCA-e* koje su povremeno bile toliko teške da su u najmanju ruku izazivale frustraciju (koja je često završavala uništavanjem joypada ili volana) kod većine "normalnih" igrača. Iz svega gore navedenog jasno vam je da je i *Prince Naseem Boxing* "ozbiljna" simulacija, tako da svi ljubitelji arkadnog boksa slobodno mogu zaboraviti na nju i odabrati novi nastavak *Ready2Rumble* ili stari, ali još uvijek dobar *Victory Boxing*. Za one koji ne prate baš redovito naše rubrike "vijesti" i "najave", spomenut ću da se ova igra vrlo dugo razvijala, pa je bila najavljena, pa je odgođena zbog novog razvoja, pa je opet najavljena, pa se dugo, dugo nije čulo za nju i sada se na kraju potiho ušuljala u prodavaonice igara.

MOTION CAPTURE U PUNOM SJAJU...

Pokrenuvši igru, prvo ćete vidjeti uvodnu animaciju u kojoj se pojavljuje, naravno, Prince Naseem kao računalno renderirani lik. Na kraju filma pojavljuje se i u FMV sekvenci, ali svakako treba obratiti pozornost na prvi dio animacije gdje je količina detalja i glatkoća pokreta upravo zadivljujuća. Uzmemo li u obzir njegovu "osobnost" i njegove plesačke bravure po kojima je, između ostalog, postao poznat, jasno je da dečkima iz Codemastersa zadatak nije bio nimalo lak.

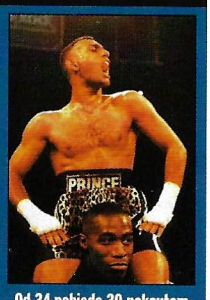
Nakon mnogih najava i još više odgoda, *Prince Naseem Boxing* se napokon pojavio u prodaji

O GRAFICI I ZVUKU...

Budući da sam počeo s hvaljenjem motion capturinga, najbolje da kažem nešto i o grafici i zvuku. Likovi su veliki i detaljno nacrtani. Sama animacija pokreta nije kao u uvodu, ali je na zadovoljavajućoj razini. Možda će vam se ponekad činiti da pojedini pokret nije baš realno animiran, ali to će biti uistinu vrlo rijetko, tako da taj dio

PRINCE NASEEM

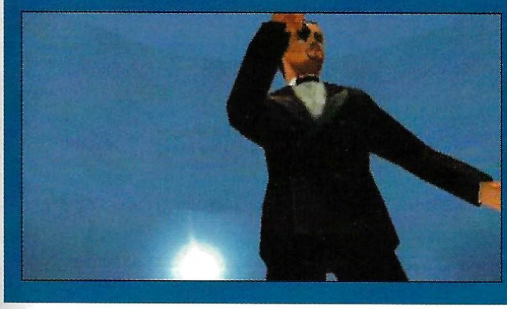
Prince Naseem je svakako jedan od trenutačno najzanimljivijih profesionalnih boksača. Njegov put do globalne popularnosti bio je znatno teži jer je pripadao neatraktivnoj pero kategoriji koja je sve do njegove pojave bila zanimljiva samo najzagriženijim pobornicima boksa, dok su oni drugi (većina) uživali u borbama teškaša. Ponajviše zahvaljujući karizmatičnoj i egocentričnoj ličnosti koja često djeluje arogantno ali istodobno i nekako simpatično, bilo bi ipak nepošteno reći da je sve to njegov veliki show, a pritom mu ne priznati i veliki sportski uspjeh.

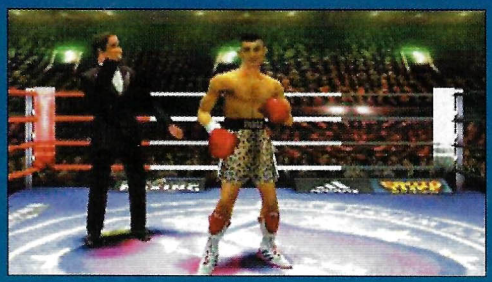


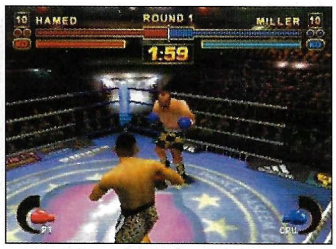
Od 34 pobjede 30 nokautom

ATMOSFERA SPEKTAKLA

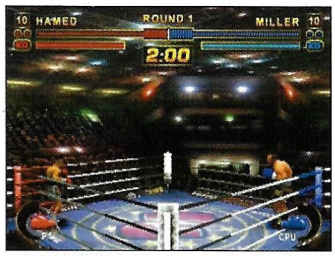
Ono što je svakako potrebno posebno pohvaliti je nevjerojatno dobro dočarana atmosfera spektakla kakve povremeno možemo gledati u sitnim noćnim satima na HTV-u. Zamračena dvorana koja se u trenucima izlaska boksača na ring obasjava spektakularnim light-showom, najavljivač koji je skupo prodao svoj glas, publika koja vjerno prati sve što se događa u ringu, i na kraju sami boksači koji svojim osebujnim pokretima (da ne kažem plesovima) podižu običan boks meč na razinu spektakla. Sve je tu. I sve je nevjerojatno dobro preneseno u igru.







Pogledajte kako je stao (Miller). Sigurno u sebi pjevuši onu poznatu:"Što je meni ovo trebalo..."



Spektakl s pravih profesionalnih mečeva vjerno je dočaran i u igri

Hamed se najbolje snalazi na pristojnoj udaljenosti od protivnika, stoga je bliske susrete najbolje izbjegavati

ima prolaznu ocjenu. Dvorane u kojima se borite, za razliku od samih likova, zaslužuju izvrsnu ocjenu. Ako rečenome pridodamo i odlične svjetlosne efekte prilikom najava borbi, grafika zaslužuje čistu peticu. Glazba je nenametljiva i nema je baš previše, a zvukovi su izvrsni. Najavljivač i publika koja reagira na svaki dobar potez u ringu podižu atmosferu na višu razinu. Ali o tome više u okviru.

IZBORNICI...

... dostupni na početku igre su: World, Showcase, Practice i VS. Naravno, tu su još i opcije u kojima je korisno uključiti "spašavanje" zvonjavom gonga, a to znači da ćete moći bježati po ringu nađete li se u nepovoljnijem položaju (drugim riječima, kad gubite). Pa čak i ako vas protivnik sruši na kraju runde, gong će vas spasiti od brojanja. Praktice i VS su jasni sami po sebi. Eventualno napomena da u VS modu može sudjelovati do osam igrača, a možete izabrati jednog od 16 aktualnih prvaka u različitim kategorijama (laka, srednja, teška) ili učitati svoje boksače s memorijske kartice. Showcase je svojevrsna arkadna inačica boksa. Birate jednog od 16 prvaka, a jedini vam je cilj stići do samog kraja kupa. I tu

PNB je "ozbiljna" simulacija namijenjena ponajprije boksačkim fanaticima

može sudjelovati do osam igrača, a da je pristup više arkadni vidi se po tome što ćete, držeći se pristojne udaljenosti i upućivanjem točnih udaraca, bez velike muke završiti ovaj mod za nekoliko sati. World mod je zapravo karijera. Na početku odabirete kategoriju u kojoj ćete se boriti i pristupate amaterskom prvenstvu. Ovdje ne možete izabrati Naseema jer će vam on biti trener i svojim savjetima pomagati na putu do profesionalnog prvaka.

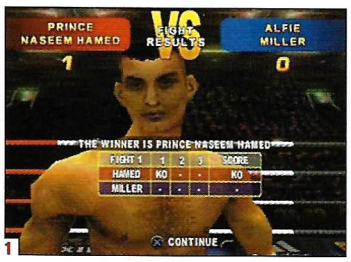
Nakon stvaranja vlastitog boksača i uvodne Naseemove pozdravne poruke dostupni su vam novi izbornici (dvorana, izazovi, statistika, snimanje). U dvorani treba podesiti količinu i vrstu vježbi koje ćete vježbati. Barem u početku bilo bi pametno poslušati Naseema i učiniti to po njegovim savjetima. Pri vježbanju morate voditi računa i o relaksaciji prije meča da ne biste u ring došli umorni. U dvorani možete izabrati i sparing pa u miru vježbati udarce i taktiku borbe. U izborniku sa izazovima birate idućeg protivnika - ne izaberete li duže vrijeme nikoga, netko će izazvati vas. Pritiskom na krug prelazite u idući tjedan, a između prelazaka možete pročitati novine i saznati što je novo u svijetu boksa.

NAČIN BOKSANJA

Kamera je na početku namještena tako da prati borbu odozgo, što nije baš najpreglednije, stoga je najpametnije odabrati pogled sa strane. Kao što sam već napomenuo na početku, ovo je simulacija boksa pa će svako taktiziranje, izmicanje i korištenje bloka igrati presudnu ulogu u svakoj borbi. Izmicati se možete pomoću tipki L1 i L2, a pritiskom na obje istodobno postavit ćete blok. R1 i R2 su specijalni potezi, □ i ⊗ su udarci lijevom rukom, a △ i ○ desnom. Držite li neku tipku duže, zadat ćete jači udarac. I to je to. Nema nikakvih ludih combo udaraca i sl. Sve se svodi na taktiziranje, plesanje oko protivnika i traženje njegove slabe točke. Možda zvuči dosadno, ali i pravi je boks često dosadan, svodi se na ispitivanje protivnika i izmicanje, a kad pravi udarac "bljesne", slijedi silovit napad i "ludnica" u dvorani. A zbog tih nekoliko sekundi eksplozije tisuće ljudi puni dvorane diljem svijeta. ⊗

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Prince Naseem je igra koju svakako možemo preporučiti svim ljubiteljima boksačkih simulacija	8



1

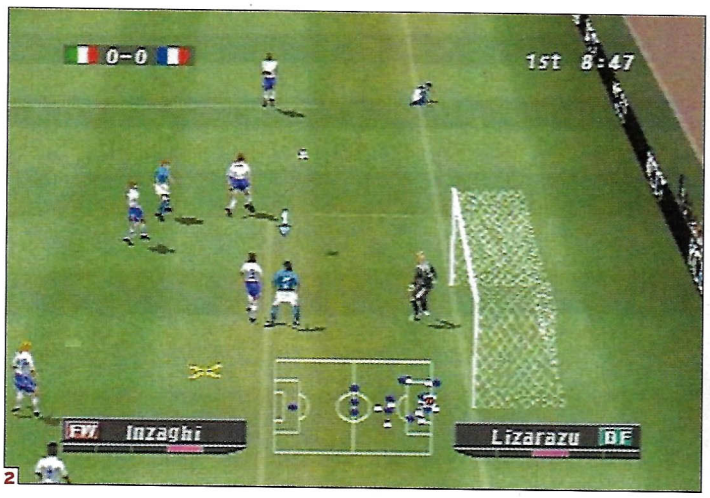
2

3

[1] Kao što vidite iz priloženog, likovi iz stvarnog života su detaljno i vjerno preneseni na vašu omiljenu konzolu [2] Mutamba pokušava stjerati Hameda u kut, što je, s obzirom na njegovu brzinu, poprilično teško [3] Hamed na podu. Rijetkost, ali se ipak s vremena na vrijeme dogodi [4] I dok se Miller valja po podu, Prince izvodi jedan od svojih omiljenih plesova po kojima je postao poznat

4

[1] Najskuplji igrač današnjice uvodi nas u najbolju nogometnu simulaciju današnjice [2] Pipo u stopostotnoj prigodi za zgoditak. Njegovog neidentificiranog suigrača sve to baš i ne zanima previše; čovjek mirno veže svoje kopačke na samoj gol-aut crti [3] Tottijev specijalitet nazvan "vratarov ringišpil". Zato i stoji 32 boda [4] Ovo doista vrijedi vidjeti još jednom... Vrijedi li doista?



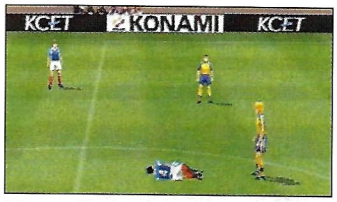
ISS Pro Evolution 2

Zar je uopće potreban uvod nakon što ste pročitali naslov igre o kojoj ću pisati na četiri stranice? Treba li uopće čitati tekst koji slijedi? Makakvi! Ne gubite dragocjeno vrijeme, bacite se u potragu za najnovijim ISS-om. Njegovo je ime najveća preporuka! PIŠE Igor Ixa Milanović

ISS PRO EVOLUTION 2

proizvođač KONAMI
izdavač KONAMI
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr NOGOMETNA SIMULACIJA
broj igrača 1-4
platforma PLAYSTATION

Memory Card
Multitap



Star, ali sasvim istinit poučak nogometnog svijeta filozofije glasi: "Što leži - ne bježi"

Kakve li ugodne dužnosti i obveze! Kakvog li neizmjernog užitka i zadovoljstva! "Ajd' Ixa napiši štogod o novom "Iesesu". Budi krajnje ***objektivan***!", nježno je zagrmio 'glavni i odgovorni'. Ma, mo'š si mislit, pomislih uzevši rasklimani joypad i primivši se posla.

Posla koji najviše volim: ocjenjivanja Konamijevog nogonadmetanja, istog onog zbog kojeg zabarikadiran u mraku svog stana gubim vrijeme, vid i sve naznake civiliziranog socijalnog ponašanja svojstvenog ljudskom biću (najgore je to što ***znam*** da nisam jedini!). Bilo je u proteklih godinu dana različitih "Iesesova". Te onaj američki poznatiji pod nazivom *MLS Gamenight*, te onaj enigmatičnojezični japanski *Winning Eleven 2000*, pa onda i onaj *ISS* koji je proizvela Nintendo momčad iz Osake, pa konverzija istog za PlayStation 2... Riječju, sva sila Konamijevih nogometnih simulacija koje su pokušale popuniti vremensku crnu rupu između dvaju europskih izdanja s manje ili više uspjeha. I konačno, napokon, dobromi-došelprijatelj - kralj je stigao! *ISS Pro Evolution 2* se pravovjernima ukazao blistaviji, ljepši (i teži) no ikad. Ovo je ***posljednja*** prigoda da ga iskušate (ako već, jadni bili, niste) na sivoj kutijici i nadoknadite propušteno. Tko preživi, pričat će...

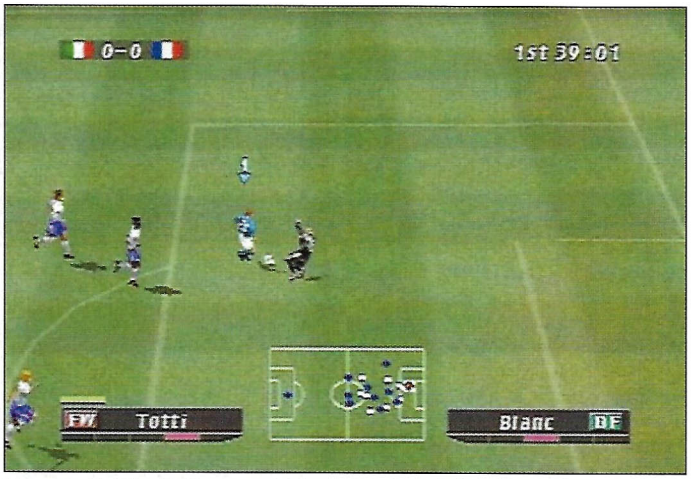
SAMI HVALOSPJEVI? A ŠTO STE DRUGO OČEKIVALI?

O.K., Ixa, daj ohladi malo, dosta hvalospjeva, prijeđi već jednom na stvar i objasni nam o čemu je riječ!! Detalji! O tome je riječ! Konami, kao iskusni nogometni strateg, nije mijenjao momčad koja pobjeđuje. Zašto i bi? Samo ju je osvježio, popravio, još više izbalansirao i pružio nam je na dlanu: evo vam je u svoj svojoj ljepoti, i znajte: bolje utrošiti novac na igru jednostavno nije moguće!

Odmah ću vam, kao uvod, podastrijeti sve mane *ISS Pro Evolutiona 2*! Neposjedovanje potpune licence za uporabu pravih imena igrača, nedovoljna ažuriranost sastava momčadi i prilično neinventivan komentar utakmica (iako znatno poboljšan u odnosu na prošle

"Ko kaže da je igro bolji nogomet na Plejstejšnu od ISS-a, taj fakat nema pojma" (grafit na uglu Smičiklasove i Vodnikove)

Lizarazu će ipak nastaviti susret jer je riječ samo o lakšoj ozljedi



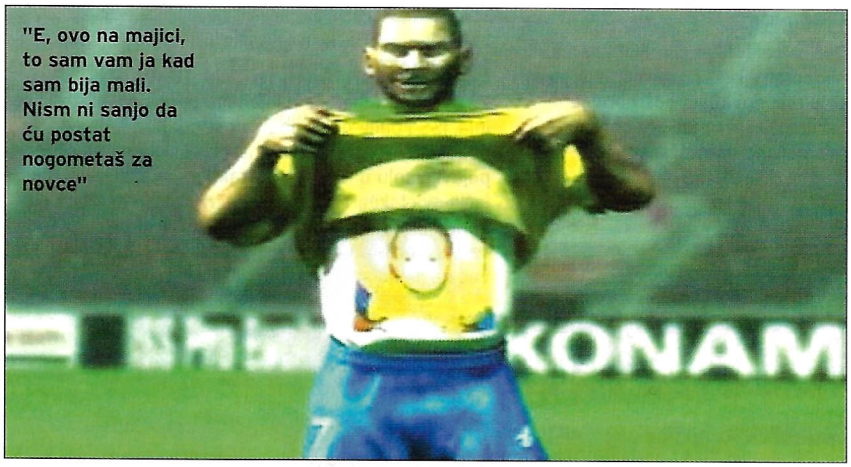
Ponovno Totti... A što mogu kad ga glavni urednik toliko voli...

inačice). I to je to! To je doista ***sve*** što u Konamijevoj simulaciji nije dovedeno do apsolutnog savršenstva. Ostatak je tradicionalno izvrstan, predivan, jednostavno neodoljiv. Grafički engine novog ISS-a je ostao potpuno nepromijenjen u odnosu na prošli nastavak Konamijevog serijala, što znači da su likovi igrača i sve ostalo što ih okružuje "iesesovski" prepoznatljivi u najpozitivnijem smislu te riječi. Znajući da im već pomalo skučene mogućnosti dobre stare Stacije neće dopustiti ozbiljnije kirurške zahvate na polju grafike, Konamijevi su programeri odlučili ISS podvrgnuti tek laganom *faceliftingu* kojim su ionako sjajan izgled igre oplemenili pokojom novom animacijom, potezom, dribblingom. Ostalo nisu dirali. Hvala im na tome!

VEĆA LIGA - VIŠE BRIGA

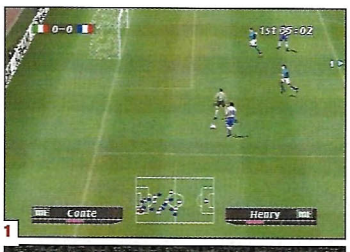
U potragu za savršenom momčadi i ove ćete se godine upustiti odigravajući Master ligu, natjecanje s blagim dodirom menadžerstva u kojem za svaku pobjedu i neriješeni rezultat bivate nagrađeni bodovima koje potom nemilice trošite kupujući igrače. Ovaj put momčad najprije treba provesti kroz trnovite staze druge lige koja, osim što je dugotrajna, donosi za ostvarenu pobjedu i upola manje bodova. Samo prva dva mjesta u konačnici osiguravaju put u blagodat prvoligaškog okruženja, stoga ćete se trebati dobrano pomučiti da sa slabašnom ***default*** postavom uspijete izboriti vodeće pozicije u ligi *numero due*. U prilog vam zasigurno neće ići ni ozljede igrača koje su po prvi put predstavljene u ISS serijalu. Iste mogu biti bezazlene (narančasti križić pokraj imena nesretnog nogometaša) ili pak prilično opasne i dugotrajne (crveni križić). U slučaju lakših ozljeda igrač može nastaviti utakmicu (iako će mu vrijednost igraćih značajki i izdržljivosti vrtoglavo opadati tijekom susreta), dok će one teže zahtijevati izmjenu i moguće izbivanje rekonvalescenta s idućih nekoliko utakmica. Novost u stvaranju omiljene momčadi tijekom odigravanja Master lige je i mogućnost kupnje editiranih igrača, što se pokazalo svojevrsnim mačem s dvije oštrice. Naime, bilo kakva, pa i najmanja promjena imena, izgleda ili igraćih značajki podiže cijenu nogometaša na maksimalnih 50 bodova. Uzevši u obzir da svaka pobjeda od, primjerice, dva zgoditka razlike u drugoj Master ligi donosi 6 bodova, nije teško izračunati koliko je utakmica potrebno odigrati da bi se kupio samo jedan editirani igrač. Ali, tko voli, nek' izvoli...

"Ku'iš ono, e, ja igram samo onaj, kak se zove... ISS! A kaj kad je, ono, persu. Mislim ku'iš ono. E." (dio razgovora ispred samoposluživanja u Dalmatinskoj ulici)



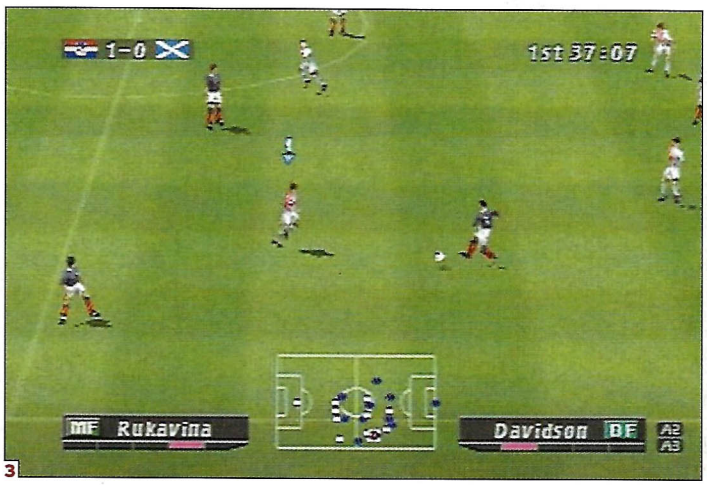
"E, ovo na majici, to sam vam ja kad sam bija mali. Nism ni sanjo da ću postat nogometaš za novce"

[1] Henry u situaciji "1 na 1" s Peruzzijem. Nisam baš uvjeren da je nakon te akcije rezultat ostao 0:0 [2] "Živi" dokaz da ne treba pretjerivati s editiranjem igrača. Ovaj je "mališan" visok 2 metra i 10 centimetara, a težak cca. 160 kilograma [3] Konačno i Vatreni u akciji. Ne bismo imali ništa protiv da se rezultatom sa slike završi i predstojeća kvalifikacijska utakmica Hrvatske i Škotske! Držimo palčeve... [4] Chukwu Songa koljenima u kralježnicu, Song Chukwua laktom u ja... trbuh. Nogomet je baš lijep sport [5] Netko je naposlijetku morao platiti za sve! Pa makar i mlađahni neiskvareni Olembe



1

2



3

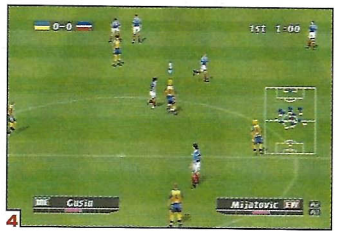
4

5

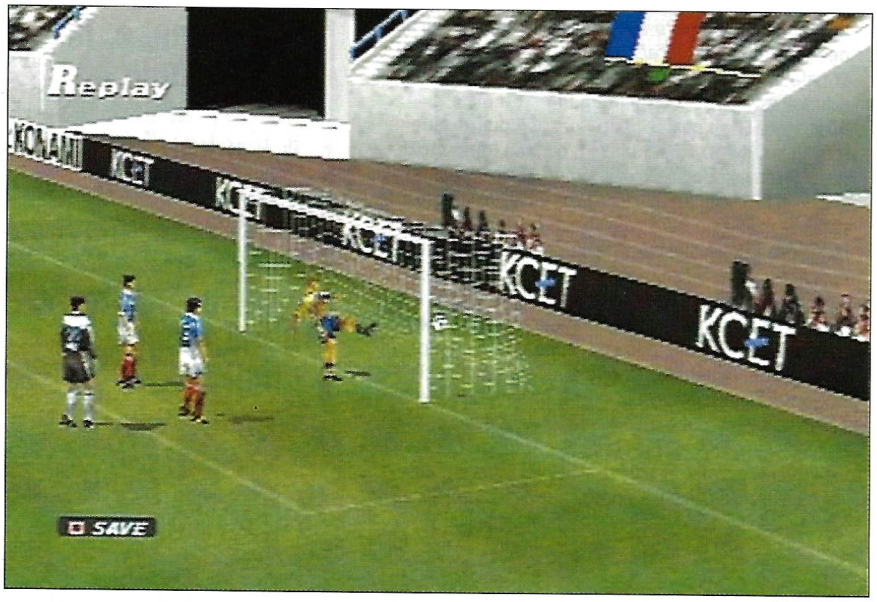
1

2

3


4

[1] Niskozemci slave. Što još reći? Oni slave. Valjda slave zgoditak. Koji su postigli. A ne primili. U svoju mrežu. Valjda [2] Samo jedna riječ: Mboma :-)! Od siline su se udarca obrambenim igračima protivničke momčadi doista - odsjekle noge! [3] Nadmoć napadača u skoku + zbunjenost obrane = zgoditak! [4] Pomalo neobičan kut kamere. Pa po lojtrici gor, pa po lojtrici dol



Ovako se dobiva psihološko-nogometni rat. Zgoditak sam po sebi nije dovoljan, potrebno je osramotiti protivničku obranu i nesmetano ušetati u gol

OJ, HRVATSKA MATI, NEMOJ TUGOVATI...

Za sve one kojima je nacionalni ponos apsolutna svetinja, ISS i dalje nudi mogućnost odabira jedne od pedesetak (čestitke slovenskim susjedima na prvom pojavljivanju u ISS-u) najatraktivnijih a, bogami, i najjačih svjetskih reprezentacija. Hrvatska je momčad ponovno nedovoljno aktualna i neažurirana s obzirom na stvarno stanje, ali smo na slične propuste ionako već navikli u svim ostalim nogometnim simulacijama.

"A kaj to igrate? Joj, a kaj je to? Neka igra?" (moj otac, 14. 02. 2001.)

Gledajući posljednje rezultate nacionalne vrste, bit će dobro ako nas uopće i uvrste u iduću inačicu. Ma, šalim se, hoće, hoće, imamo iznad svega atraktivne - dresove! No, bilo kako bilo, odabravši Vatrene, ili bilo koju drugu reprezentaciju, možete sudjelovati na povelikom broju različitih natjecanja, kao što su brojne lige, kupovi, turniri, prijateljski susreti, kontinentalna ili pak interkontinentalna prvenstva. U pauzama istih uvježbavajte momčad do savršenstva koristeći se *training modom*. Precizno izvođenje slobodnih udaraca, udaraca iz kuta i jedanaesteraca, uigravanje dvostrukog dodavanja ('starohrvatski': dupli pas, op. a.), driblinga, udaraca na gol i svih ostalih nogometnih vještina je na dispoziciji upornima koji će se odlučiti na treniranje momčadi i dovođenje svoje igre do savršenstva, što je za svaku preporuku. Jer, u igri kakva je ISS, u kojoj nema shematiziranih akcija, u kojoj je visok stupanj koncentracije, brza ruka, refleks i pregled zbivanja ne terenu od najveće važnosti, svaki pa i najmanji detalj, uvježbana finta ili akcija može biti (uglavnom i jest) odlučujući čimbenik koji izdvaja pobjednika utakmice dvaju podjednakih suparnika (priznajem, sve sam to pokupio od besmrtnog Ćire-:)).

TAKTIKA GLAVU ČUVA

A sada - malo neizbježnog filozofiranja! Taktike. Povelik ih je broj, moguće ih je korigirati prema vlastitim željama, stilu igre i profilu igrača koje posjedujete unutar momčadi. Sve su iznimno uporabljive, sve imaju smisla i sve su i te kako zamjetne na

UZMI NAS, IZBORNIČE

U jeku povlačenja iz reprezentacije cijele jedne generacije hrvatskih nogometaša, sportski novinari, izbornik, uostalom i cijeli nogometom zaraženi puk lomi kopija i muku muči sastavljanjem nove postavke budućih Vatrenih. Malo je vremena, a mnogo igrača na dispoziciji, mnogo istinske kvalitete, mnogo "slatkih briga", mnogo toga za dokazati i svijetu pokazati. Brončana kolajna još uvijek svijetli oko vrata, ali i obvezuje! PSX si je dao truda i sastavio hrvatsku izabranu momčad za koju svi koji su je vidjeli na djelu tvrde: to je to! Edit mod *ISS Pro Evolutiona 2* je poslužio kao krajnje zahvalan i beskrajno zabavan poligon za ostvarenje dječačkih (i djevojačkih???) snova. Konačni je rezultat kloniranja pred vama. I, krajnje je moćan i zastrašujući. Već nas je prva pripremna utakmica protiv Brazila uvjerila da nismo pogriješili! Uostalom, uvjerite se i sami...

1

2

3

[1] Motor(na pila) momčadi. Ma, pijunuta Nevenka! [2] Tjelesnu smo konstituciju morali neznatno mijenjati, uzevši u obzir svu zahtjevnost modernog nogometa [3] Evo i Njega! Rešo je batigol glavom, trakicom i bradom! Bravo majstore, tako se bori za nacionalni stijeg!

Već 10 minuta smišljam potpis uz ovu sliku. Sve ostalo je gotovo. Je l' možeeee... na primjer: "Šefčenko uskoro postiže zgoditak"? Može! Tisuću puta hvala!!!

Hoće li i Maksimirski stadion izgledati ovako efektno nakon što ga nadležni organi jednog dana izgrade?

samom terenu. Po starom dobrom običaju možete odrediti, i po potrebi uključivati ili isključivati, stil igre unutar odabrane formacije ili pustiti računalo da to radi umjesto vas. Ma, moguće je namjestiti i odabrati apsolutno sve: kapetana momčadi, izvođače slobodnih udaraca, udaraca iz kuta, kretanje igrača, način izvršavanja obrambenih zadaća... da ne nabrajam više. A najljepša stvar u svemu tome je da će se nogometaši doista ponašati onako kako im to vi svojim stručnim savjetima odredite ili ako baš želite - naredite! Sve funkcionira i sve služi svrsi. Sve je lijepo, trava je zelena, svi se smiješe, cvijeće raste po parkovima, sunce sja, nema nezaposlenih, ja sam bogat...(snip)

NOGOMETAŠI S TRI FAKULTETA

I igrači su pametni! Inteligencijom daleko nadmašuju svu virtualnu konkurenciju. Evo i dokaza: postoje utakmice u kojima gubite. Ma što gubite, u kojima ste potučeni do nogu, osramoćeni i poniženi. U jednoj od dvije-tri takve u karijeri (da vas čujem, zlobnici...) sam indisponirano i krajnje nesportski zavitlao joypad, koji je ni kriv ni dužan aterirao u zidine mog stana, i tim sramnim i bezumnim činom izgubio kontrolu nad virtualnim nogometašima. I što se dogodilo? Nastavili su igrati sami, a protivnik (ne sjećam se sad baš koji... heh, heh) je pokušavao popraviti razliku od jednog zgoditka na mojoj naoko obezglavljenoj momčadi. Napadao je, pucao po golu, pokušavao baš sve, ali nije uspio. Nije mi uspio više zabiti ni zgoditka! Zaključio sam da se moji momci bolje ponašaju na terenu kad ih ne diram previše, te sam osmislio nov način igre koji će izazvati pravu revoluciju u ISS-u i nazvao ga "pusti ih da sami igraju i tu i tamo stisni pokoji gumbić".

JOŠ GA NE IGRATE???!!!

Čini mi se da sam upravo popunio kvotu potrebnu da ovaj tekst zadovolji 'glavnog i odgovornog' koji trenutačno nema vremena igrati *ISS Pro Evoution 2* jer mora završiti novi broj vašeg omiljenog časopisa da biste mogli pročitati ovaj i sve ostale lucidne tekstove PSX teama. Tko mu je kriv? Uglavnom, riječ tužitelja, suca i porote u liku moje malenkosti donosi ovu presudu:

Kladite se da će Manchester UTD osvojiti Premiership, kladite se da će Janica Kostelić pobijediti u idućoj utrci slaloma za svjetski skijaški kup, kladite se da će Dream Team uzeti zlato na Olimpijskim igrama i - kladite se da bolje sportske simulacije od ISS-a 2 jednostavno nema! I ne samo to. Molim da i iduća tvrdnja uđe u zapisnik: *ISS Pro Evolution 2* je ***najbolja*** igra za PlayStation konzolu koja je ikad ugledala svjetlost dana. I mnogih neprespavanih noći. Neka me netko razuvjeri ako može! ⊗

Sretnik s brojem 13 na leđima upravo postiže zgoditak. U Milanovu mrežu. E, moj Zac...

Ma, sve vas ja volim dečki. Ne bih vas nikad napustio. Nemojte sad, ljudi nas gledaju... nemojte. Vidimo se poslije tekme na tuširanju...

4

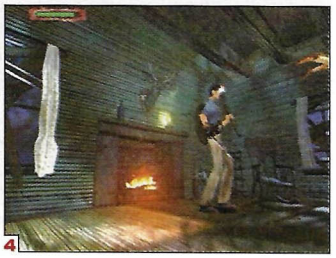
5

6

7

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	4
Apsolutno briljantno!	10

[4] (Samo)ubilački instinkt je glavna (zlobnici bi dodali - i jedina) odlika ovog prpošnog i karizmatičnog strijelca [5] Jedna od najjačih uzdanica Virtualnih Vatrenih (VV), popularni Rešo! Sličnost s autentičnim likom i djelom je doista zapanjujuća [6] Evo napokon i cijelog sastava VV. Darija Zrna nema u momčadi zbog težeg incidenta izazvanog na posljednjem treningu, a Ixa se oprostio od aktivnog igranja [7] Za nevjerne Tome. Nevenka (za točnost podataka ne odgovaramo) postavlja trenutačni rezultat. Da ne bi bilo zabune, s druge je strane Brazil, a minuta je - četrdeseta



[1] Z thing **[2]** Jao, Anko, al' ne smijemo roštiljat zbog kravljeg ludila... **[3]** Ovakav (!) horor zbilja nitko ne bi trebao gledati **[4]** Satarom u vugla

Evil Dead: Hail to the King

EVIL DEAR: HAIL TO THE KING

proizvođač HEAVY IRON
izdavač THQ
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr "HOROR" AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION, DREAMCAST

Memory Card
Dual Shock Analog

Kultna horor trilogija poznata svim ljubiteljima filma osvanula je kao igra, i to ni više ni manje nego u obliku *Resident Evil* klona. Pogledajmo koliko RE-ov brat zapravo ima godina... PIŠE Danijel Milčić

Čitam Necronomicon, umjesto desne ruke furam motorku, nalazim se u kolibi u kojoj je "sve počelo". Tko sam ja? Ash, naravno...

Za one koji ne znaju, Ash je opak tip, izgledom poput Jima Carryja i s punchlineovima jačim od samog Duke Nukema (o da, moguće je). Sama se radnja veže za istoimeni treći nastavak filma. Dakle, Ash se, progonjen noćnim morama iz prošlosti, odluči suprotstaviti strahu, stoga se vraća na mjesto na kojem je sve počelo - u kolibicu usred šume u kojoj se sticajem okolnosti otvori vremenska rupa te se Ash nađe u prošlom vremenu kad je doslovce "sve počelo"...

ASHES TO ASHES, AXE TO ASH

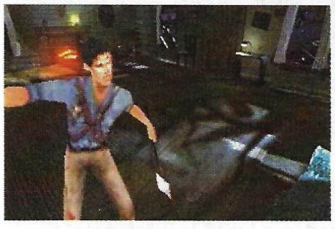
Naš pepeljko je dakle u dotičnoj kolibici, u motorki je još malo benzina, a sjekira se također ne čini preoštra. Izgleda opasno. Za ovaj slučaj predviđen je poseban gumb na joypadu koji služi jedino za izreku jednog od punchlineova ne bi li vam se tako malo podiglo samopouzdanje. Udri po gumbu nek se sve trese, usput je dobro i ponavljati: "Ja imam motorku, oni je nemaju, ja imam i health, oni ga nemaju, imam čak i tupu sjekiru, a uvijek imam i PS koji mogu ugasit, a oni ga nemaju :)" O.K., šalu na desnu stranu, valja pronaći par *clueova* pa da ova noćna mora prođe jednom zauvijek. Kretanje je, primijetit ćete, uostalom kao i još mnogo toga, identično onom u *Resident Evilu*. Ne ostavlja li vas pomicanje po prerenderiranim površinama u najmanju ruku ravnodušnima?! NE? A! bude... Jedina prednost prerenderiranih površina u igri je ljepota grafike. No, ništa od toga; dakle, zakinuti smo za dinamičnu kameru koja je u hororcima vrlo bitna, pogotovo u *Evil Deadu* koji je po kameri daleko najprepoznatljiviji (ako ste gledali film, jasno vam je). Usto, sve je utopljeno u velikim pikselima (čitaj: fuj, na šta to sliči?!). No, kako nisam jedan od onih koji u igri najviše cijeni grafiku, zažmirim na jedno oko i krećem dalje.

BU!

Kako me samo prepao na taj stari vic... Znao sam, znao sam da će iskočiti, i iskočio je na najtipičniji način, no ja kao ja, stresem se i pritisnem sve gumbe odjednom ispuštajući pritom čudan zvuk (asocijacija: obavljate nuždu broj 2, a ona nejde). Tako je izgledala prva sekunda nakon susreta s protivnikom. Nakon toga, korak natrag, palim motorku, namrštim obrve i ponosno povičem: "Yo, Treebitch. Let`s go." Nakon nekoliko pokušaja izvođenja nekakve taktike u borbi, sliježem ramenima i... buttonmesher (izraz za pritisak na svaki raspoloživi gumb velikom brzinom :))!!! Udri, Mile! Kakva taktika, pa ovakav buttonmesher se nije vidio još od *Diabla*. I onda, sasijećem ga fino u korijenu, a iza njega eto ti *health*. Zamisli, bit će da ga je zabunom pojeo pa je sad on eto ostao iza njega. Što je u redu, načas se pre-

U igri prevladava statika, tako da se i priča koja se u filmu može činiti napeta i uzbudljiva ovdje svodi na patetično smiješan pokušaj

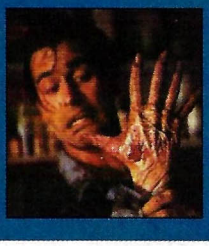
"Groovy"

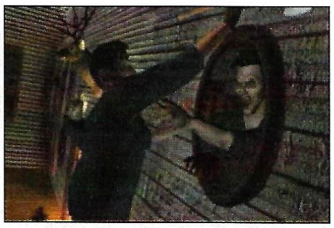


Udri po zombiju!!!

FILM

Za one koji ne znaju, *Evil Dead: Hail to the King* rađen je po istoimenom filmu, 3. nastavku Evil Dead serijala. Dok je jedinica trebala biti više-manje "pravi" horor, druga dva nastavka odišu vrlo čudnom, reklo bi se, čak u nekim dijelovima parodičnom atmosferom. U svakom slučaju, svaki ima vrlo specifičnu kameru, a mnogi će se složiti da je riječ o kultnom serijalu. Uglavnom, Evil Dead je trilogija koju bi svatko trebao pogledati zbog njenog nenadmašnog stila.





Ogledalce, ogledalce, reci mi khg-gkhhg....

Zagrli me i ne puštaj...

strašite, ali već u idućem trenutku smiješak je ponovno na vašem licu. Kad su pobrali gotovo sve, ne znam što je falilo pisaćem stroju, naime nakon više svladanih neprijatelja, nekoliko novih *healtova* i istraženih sitnica, poželjet ćete *saveati* trenutačnu poziciju. Bit će da je pisanje presporo, stoga je za ovu priliku magnetofon bio idealno riješenje (pisaći stroj = save pozicija u *Resident Evilu*). Dakle, kod magnetofona imate pristup inventoriju te opcijama za *saveanje* pozicije i sl.

DISK 2, IGRA 2?

Ne znam je li stvar samo u privikavanju (?!), no zakleo bih se da se pred kraj prvog diska te na početku drugog igra proljepšala. Više boja, čak i čudovišta sliče na nešto. Kao da su s vremenom programeri otkrivali sve bolje taktike kako uljepšati igru, pa su ih postupno i uvodili, no nije im se dalo ispravljati sve od početka... Zapravo, ne bih se čudio. Sama je igrivost, nažalost, još uvijek ostala ista. Nespretno

Nakon nekoliko pokušaja izvođenja nekakve taktike u borbi sliježem ramenima i... buttonmesher!!!

"geganje" po prostorijama preuzeto (ne biste vjerovali) iz *Resident Evila* često će vas odvesti u neželjenu borbu ili na neželjeno mjesto, a to je prilično frustrirajuće i, nažalost, neizbježno. Ash često odbija poslušnost. Da bi stvar barem malo sjela na svoje, tu je vrlo kvalitetan zvuk. THQ ovdje nije štedio. Tommy Tallarico Studios složio je orkestar od 42 člana koji je specijalno za ovu priliku izveo neke gotičke skladbe u visokoj kvaliteti, stvorivši nadasve zanimljiv ugođaj. Poprilično čudna kombinacija... Ne pamtim igru koja je uz ovakvu igrivost i izgled pružala ovako kvalitetan glazbeni ugođaj. Nebrojeno smo puta vidjeli dobre igre s neprikladnim glazbenim podlogama, no ovo...

ZLO I NAOPAKO

Bacimo još malo oko na igru kao cjelinu. Ups... ode! Zašto je samo moralo biti okruglo... Možda je i bolje, jednim okom situacija će biti sagledana realnije. Svaki horor osjećaj u filmu zahvaljujemo ponajviše dobroj kameri, često smo vidjeli Asha iz očiju neke nemani koja ga ganja kroz šumu i sl., a takve scene, uz dobru glazbu, jednostavno vas moraju zalijepiti za fotelju. U igri toga nema, prevladava statika, tako da se i priča koja se u filmu može činiti napeta i uzbudljiva ovdje svodi na patetično smiješan pokušaj. Horor na iznenađenje ne postoji! To je prirodna trenutačna reakcija. Dakle, ako nešto iskoči iz zemlje, vi ćete se trznuti pa makar to bila balerina. Tako je i ovdje, "prestrašite" se samo kad neprijatelji izlete na vas. U svakom slučaju, pogledajte film, ali ovu igru ne. ⊗

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	3
ORIGINALNOST	1
Četiri za kraj samo zbog dobre *mjuze* i animacija	4

PRETPLATI SE NA PSX!

osiguraj svoj primjerak

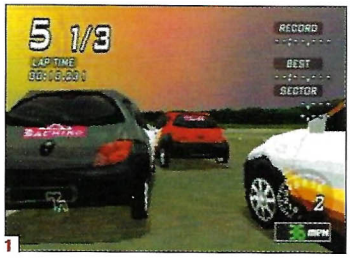
Pretplata na tvoj omiljeni PlayStation magazin "PSX" na 6 mjeseci košta te **132** kune, a na 12 mjeseci **264** kune. Troškovi poštarine uključeni su u ovu cijenu!

Da bi se pretplatio na PSX uplati sumu koju si odabrao na broj žiro-računa: **03101-690-10878**, te OBAVEZNO pošalji kopiju uplatnice sa svojom adresom, imenom i prezimenom na adresu:

Tisak d.d. u stečaju
odjel pretplate
Slavonska avenija 4
10 000 Zagreb
ili je faksiraj na broj faksa:
01/3641 205

Ukoliko želite pretplatu možete naručiti telefonski iz svoga doma na broj telefona **01/363 6681** svaki dan od 9.00 do 16.00 sati.

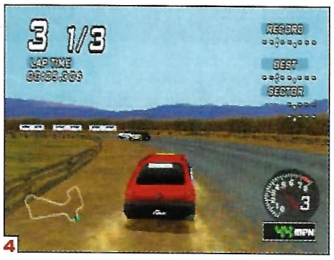
Pretplata je najsigurniji način da osiguraš svoj primjerak PSX-a! Svakom pretplatniku PSX stiže ravno na kućnu adresu!



1

2

3



4

[1] Mali Ka, mali Ka, u njedrima nesto, joj da ga nađem i mijenjam za bilo što drugo [2] Neke staze nisu trkaće, nego su obične ceste u krajoliku, opravdano sumnjamo u američkom [3] Protivnici se neće libiti zaletavanja u vaš stražnji kraj [4] Vožnja po zemljanim i sličnim površinama znatno usporava vaš automobil

Ford Racing

FORD RACING	
proizvođač	TOOLBOX DESIGN LTD.
izdavač	EMPIRE INTERACTIVE
inačica	NTSC-US
datum izlaska	U PRODAJI, ALI PREKO BARE
žanr	SIMULACIJA VOŽNJE
broj igrača	IGRAČA:1-2
platforma	PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog · većina volana

Svi ljubitelji simulacije vožnje neka pročitaju ovaj tekst do kraja. Neka ga pročitaju i oni koji ih ne vole. No, igru neka nabave samo oni prvi PIŠE Amar Rešić

Da u svijetu proizvođača kvalitetnih igara automobilskog predznaka ne postoje samo Polyphony Digital, Codemasters i Eutechnyx dokazuje ovaj naslov. Odgovarajuća količina truda donosi odgovarajuće rezultate, ali problem je konstanta zvana vrijeme. Naime, unatoč pohvalno odrađenom poslu stvaranja modela koji će VOZITI po cesti, a ne SKLIZATI se lijevo-desno (kao što je slučaj u mnogim drugim naslovima koji se hvale pridjevima "realno" i imenicama "simulacija"), ne mogu se ne sjetiti nekad rado pjevanog, a danas gotovo zaboravljenog glazbenog uratka vječne Cher i ljudima iz Toolboxa zapjevati...

...IF I COULD TURN BACK TIME...

Prije kojih godinu i pol do dvije ova bi igra bila hit. Danas to ne može i neće postati jer je gorespomenuta konkurencija naučila da je uz igrivost važna i grafička prezentacija (nešto slično sam u ovom broju već napisao). Ekipa iz Toolbox Designa je

Tri su sekunde do starta. Motori baš i ne urlaju, no utrka će svakako biti zanimljiva

Šteta je što nema i modela nekih drugih proizvođača

vjerojatno markirala s tih predavanja, a kud to vodi (loše društvo, sex, droga, igranje igrica) svi već znaju. Osim vrlo pojednostavljenog izgleda samih vozila, ni teksture staza nisu posljednja riječ mode, dok ćemo beznačajan izgled ekrana s opcijama u ovom prikazu potpuno zaboraviti. Jedina dobra strana *Ford Racinga* je vozni model, mješavina onog u *Le Mans 24 Hours* i prve *TOCA-e*. Vožnja autića teče glatko i zabavno, ima čak i proklizavanja, kočnica ima svoju svrhu, dok je manualno mijenjanje brzina isprogramirano začuđujuće kvalitetno. Napredovanja kroz igru nema bez učenja staza jer će i najmanja izlijetanja na okolne travnato-zemljane površine znatno usporiti automobil, dajući konkurenciji priliku da preotme pozicije. Njihov je AI na vrlo visokoj razini, što se da otkriti i na easy postavci, dok u kasnijim fazama igre postaje vrlo neugodan. Borba za pobjednika se često vodi sve do posljednjeg zavoja, što je dobrodošla i već pomalo zaboravljena osobina naslova unutar žanra. Taj je dio posla Toolboxs odradio na visini.

...IF I COULD FIND A WAY...

Ford Racing, prateći naziv, omogućava vožnju svih recentnih Fordovih vozila, od minijaturnog modela *ka*, legendarnog *escorta*, novih *pume* i *cougara* pa sve do prototipa *GT90*. Napredujući kroz prvenstvo, osvajate nove automobile te, kako je to već običaj, otključavate nove staze. Naravno, da bi sve bilo kako treba, brine se i nagradni fond iz kojeg se isplaćuju dobitci nakon utrke. Taj je novac najbolje trošiti na kupnju različitih nadogradnji za vaše čeverokotačno čedo te se po obavljenom shoppingu zanositi idejom da je *Ford Racing* "gotovo kao *GT*, samo lošije grafike", što, kako stvari stoje, ipak nije slučaj. *Ford Racing* je zabavna igra i ništa više od toga. Bolja je od većine naslova trenutačno dostupnih na tržištu, ali i lošija od svih onih koji zasluženo nose pridjeve "najboljih". Pokušajte je negdje iskušati prije kupnje jer bi konačnu ocjenu svaki ljubitelj vožnje trebao donijeti sam za sebe. ⊗

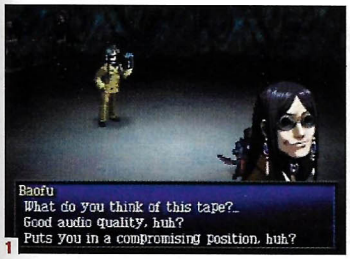
I krenuli su! Šest će se Escorta u idućim kruguvima boriti za pozicije

Prijelaz preko rubnika će zatresti vaš vibrirajući kontroler i pomalo usporiti tutača

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	7
Iznutra izvrsna, izvana onako. Kako? Onako. I to je stanje, ne biste vjerovali	7

TOYOTA RACING

Ljubiteljima simulacija vožnje preporučujemo i ovaj naslov koji se, nažalost, može nabaviti samo kao japansko izdanje. Ako kojim slučajem imate nekoga u Japanu, naručite kopiju *Toyota Racinga* i zabavite se uz igru siromašnu opcijama, ali bogatu uzbuđenjima koja u naslovu s pravom donosi magične riječi "real racing". Tko ne pokuša, neće znati što propušta.



1

2

3

4

[1] Ucjenjivačka metoda Baofua zaintrigirat će čudovišta manje inteligencije **[2]** Lynchovska atmosfera u Velvet roomu **[3]** Pa tko je taj Baofu (i na koju se personu fura)!? **[4]** Neka vas ne zavara klasični prikaz *fajta*

Persona 2: Eternal Punishment

PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT

proizvođač ATLUS SOFTWARE
izdavač ATLUS SOFTWARE
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr RPG
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

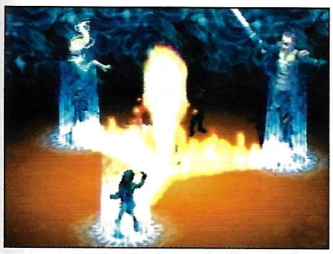
Memory Card
Dual Shock Analog

Napokon svoj na svome, iliti kako ubiti ljubitelja jozitela tarotom. Japanske fantazije izgledaju sve luđe, a ova bi nam se mogla i svidjeti... PIŠE Danijel Reškovac

Ne bih htio kvariti veselje ljubiteljima FF-serijala (dobro, i ja sam među njima), ali pravo je veselje pronaći ovako originalnu igru nakon svih onih predvidljivih mainstream RPG-ova. Japanska mangastična kultura seli se daleko izvan domicilnih granica i sve češće smo u prilici vidjeti i one igre koje prije nekoliko godina ni u ludilu ne bismo igrali bez japanskog rječnika. Novi je primjerak inspiriran *Megami Tensei* stilom mange, svijetom koji miješa suvremenu svakidašnjicu s fantazijskim čudovištima koja iskaču iz miksera i računala, konkretno, i nama najsmješnije, iz mobitela.

Odmah na početku, odustajem od prepričavanja priče. Nije da je toliko kompleksna i nepripričljiva, jednostavno - morate je doživjeti. Mlada novinarka udružuje snage s mladim detektivom u zanimljivoj istrazi, blaaa, blaaa. Nije u ovoj igri bitna priča (mada nije loša), bitan je stil koji će vas svakim pogledom iza ugla iznenađivati svojom raskoši. Ima ovdje svega, od uvrnutih likova, luuuudih lokacija, zanimljivih *fičrsa*, ali najuzbudljiviji je spoj starih magija s modernim svijetom. Slično je riješena i borba, klasični turn-based (po naški, *pusti mene da ga nabijem*) *fajt* s originalnim pristupom: većinu čudovišta s kojima s borite moguće je okrenuti, preokrenuti, zavesti na krivi put i navesti ih da vam pomognu. Pa kakav je to *fajt*, znam pitat ćete, ali fora u *Personi* i jest pronaći pravu ravnotežu između kreveljenja i borbe s neprijateljem. Svaki od likova ima svoj originalni pristup problemu, od istrage, intervjuiranja pa do predviđanja horoskopa ili ucjene. Kad ih privolite na suradnju, u rijetkim slučajevima borit će se za vas, a najčešće će vam podariti tarot karte.

A mislili ste da će proći bez *zeppelina*?



E sad ću vas personalizirat!

ĐE TI JE PERSONA?

Ha, novi momentum! Marljivo skupljajući te karte, salvete i sličice nogometaša... moći ćete ih razmijeniti za različite persone. Persone su zapravo duhovi-čuvari nalik onima koje prizivamo u *Final Fantasyju*. Što se više borimo s njima, rast će i njihove moći. Posebna priča je soba (Velvet room) u kojoj se tarot karte mijenjaju za persone. Ljubitelji Lyncha i *Twin Peaksa* doći će na svoje. A neće nas samo soba podsjetiti na omiljena nam mjesta lucidnih horora. Zanimljiva je i fora s glasinama. Budući da je *Megami Tensei* svijet zamišljen poput astralnih svjetova u kojima je moguće sve što možemo zamisliti, u *Personi* je dovoljno pustiti glasinu o onome što biste željeli da se dogodi. Tako ćete na početku igre pustiti trač da se u lokalnoj birtiji može kupovati oružje, i učas ćete licitirati za novu *berettu* pijuckajući gemišt. Poslije ćete naići na različite tipove koji puštaju glasine za lovu, nemojte ih mimoići. Ah da, mimoilaženje, *Persona* nije baš previše linearna pa će sretnici koji imaju živaca i vremena svakim novim startom pronaći neke nove putove i likove u priči. Grafičku ružnjikavost igra nadoknađuje zanimljivom glazbom i (opet ja) originalnošću i svježinom kakve dugo nije bilo u svijetu RPG-a. Obvezatna lektira za sve RPG-frikove! ⊗

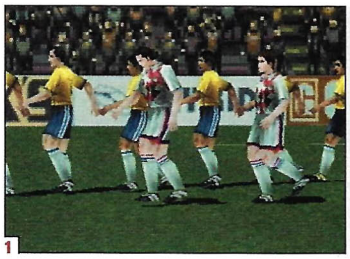
RPG za znalce i ljubitelje mange

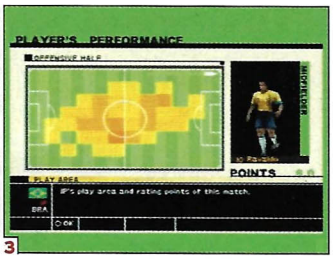
MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	9
Hermetičan RPG, inovativan i zanimljiv, vrijedi svakog pogleda	8

TAROT

...trebali bi se zapitati u Luxafluxu. Nakon što su napravili sasvim prihvatljivu pucačinu s vozilima poznatu pod imenom *Vigilante 8*, trebali su se zadržati na izradi beskonačnih nastavaka za isti naslov. Dodaš malo grafike, nešto novih vozila i oružja, i to je to. Ali ne. Nekome je očito zazvučala vrlo *cool* borba s vozilima iz SW-a, ali mali vrijedni (?!) programeri nisu se baš potrudili pa smo dobili bezveznu, ružnu i dosadnu igru koja uza sve to još miješa i likove iz obje trilogije SW-a, što bi moglo povrijediti osjećaje istinskih zaljubljenika u film.





[1] Tralala la, držimo se za ručice i pjevamo pjesmice, tralala la [2] Najpametnije je odabrati nekog iz sredine terena - tako ćete najviše sudjelovati u igri [3] Na kraju tekme trener (tj. vi) može detaljno pogledati "korisnost" određenih igrača. Pa nek' se netko provuče... [4] Animacija igrača je na zavidnoj razini i glatko nadmašuje neke mnogo popularnije nogometne simulacije

Liberogrande International

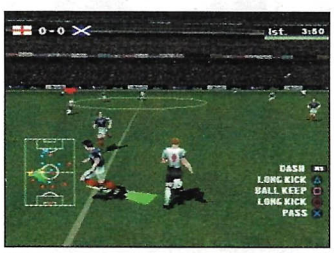
And now something completely different....

PIŠE Vedran Sandić

LIBEROGRANDE INTERNATIONAL

proizvođač NAMCO
izdavač NAMCO
inačica U PRODAJI
datum izlaska PAL
žanr NOGOMETNA SIMULACIJA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card
Dual Shock Analog



U kutu je popis komandi kojima možete utjecati na igru cijele momčadi

Pomoću L2 i R2 možete okretati kut kamere, što je vrlo korisno u trenutcima kad protivnik pokušava namjestiti zaleđe

MIŠLJENJE

IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	8
Zanimljiv i pomalo čudan nogomet. Nije za svakoga	6

Premda je ovo drugi nastavak *Liberograndea*, malo se Europljana okušalo u nogometnoj igri u kojoj se kontrola može preuzeti samo nad jednim igračem, za razliku od Japana gdje je i prvi nastavak postigao popriličnu popularnost (postoje čak i arkadni automati po zabavnim parkovima s takvim načinom igre). Najveća novost u odnosu na prvi nastavak je poboljšanje grafike i umjetne inteligencije tako da obrana sada igra mnogo "pametnije" i ne može se dogoditi da primite 3-4 pogotka zbog toga što su vaši obrambeni igrači "razmišljali o prolaznosti života" dok se protivnik mirno došetao do vrata i lagano svladao vratara.

STANDARDNI IZBORNICI

Za razliku od same igre koja popriličnо odudara od konkurencije, ponuda vrsta natjecanja je standardna. Tako možete zaigrati prijateljsku utakmicu između dvije, od ukupno 32, reprezentacije. LiberoGrande Cup je standardni kup s nokaut sustavom ispadanja. Internacional Cup je svjetsko prvenstvo. Igra se prvo miniliga između 4 kluba unutar 8 skupina, a potom slijedi nokaut sustav. World League je klasično ligaško natjecanje između 32 reprezentacije i može se igrati jednokružno ili dvokružno. U igri postoji i editor u kojem možete izmijeniti imena igrača koja su, doduše, malo "modificirana" jer Namco nema licenciju za korištenje pravih (tako se primjerice Šuker zove Sugar, što u prijevodu s engleskog znači šećer).

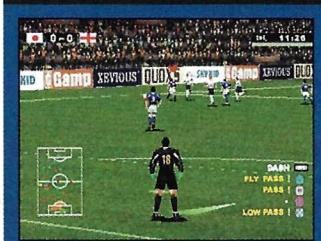
Grafika je na zavidnoj razini, što se posebno odnosi na animacije igrača čiji su pokreti glatki i realni (za razliku od nekih mnogo popularnijih nogometa). Glazba u igri je standardno "japanski" frustrirajuća tako da ju je najpametnije isključiti. Zvukovi su na prvi pogled standardni, ali nakon duže igre shvatite da ih je zapravo malo i da se stalno ponavljaju tako da vas ubrzo počnu živcirati. To se posebno odnosi na zvuk udaranja lopte koji je izrazito glasan i nerealan.

Animacije igrača su iznimno realne, što posebno dolazi do izražaja u usporenim reprizama nakon pogotka

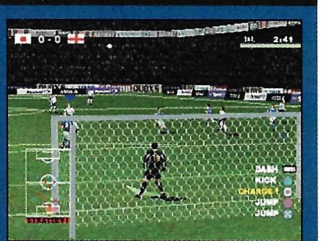
U ULOZI PROMATRAČA

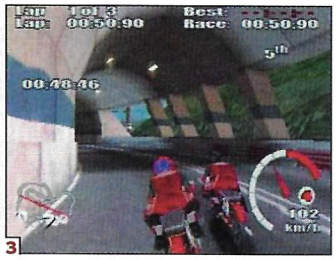
Nakon što ste odabrali sustav natjecanja slijedi klasično namještanje prve momčadi, taktike, strategije i sl. Treba izabrati i igrača s kojim ćete igrati. Prije same igre možete odlučiti želite li da ostali igrači igraju potpuno samostalno ili da imate kontrolu nad nekim njihovim potezima (uklizavanje, kratko ili dugo dodavanje i sl.). I napokon ste na terenu. Kamera je postavljena iznad igrača kojim upravljate, moguće ju je namjestiti da se automatski okreće za loptom ili da to vi činite (R2 i L2). Na početku igre ćete biti potpuno zbunjeni jer će svi uokolo trčkarati oko vas, a vi nećete znati kamo krenuti. Ako izaberete napadača (što će većina i učiniti), najveći dio igre ćete promatrati, a kad lopta krene prema vama, najčešće ćete biti u zaleđu, stoga je pametnije izabrati srednjeg igrača pa se priključivati napadu. Nakon nekoliko utakmica ulovit ćete "ritam" vaše momčadi, ali se ipak većina igre svodi na promatranje. *Liberogrande* je svakako zanimljiv nogomet, s potpuno drugačijim pristupom igri pa ako vam se takav pristup sviđa, slobodno dodajte još 2 boda ukupnoj ocjeni. ⊗

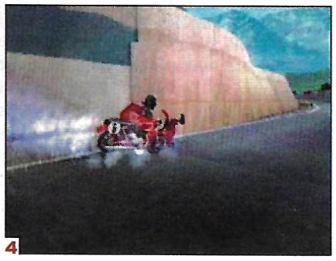
VRATAR



Osim standardnih pozicija na terenu (obrana, sredina, napad), u LBI možete izabrati i upravljanje vratarom. Tada su kontrole malo drugačije i do izražaja dolazi vaše pravilno pozicioniranje u prostoru jer je pravilno postavljanje vratara polovica obrane. Budući da u ćete u igri ionako najveći dio vremena promatrati što se događa na terenu, upravljanje vratarom predstavlja zabavniju stranu ove igre jer se, osim branjenja, možete upuštati i u driblinge te povremeno napustiti svoje mjesto i pridružiti se igračima u vršku napada.







[1] Ovako poletjeti mogu samo istinski znalci [2] Ekipa luđaka na cesti. Što ste dalje od njih, to bolje po vas [3] Pretjecanje s unutarnje strane na način kako to rade pravi majstori... [4] ...prije nego što pretjeraju s brzinom i završe u obližnjem zidu

Ducati World Racing Challenge

DUCATI WORLD RACING CHALLENGE	
proizvođač	ATTENTION TO DETAIL
izdavač	ACCLAIM
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	SIMULACIJA VOŽNJE MOTORA
broj igrača	1-2
platforma	PS, PC, DREAMCAST

Memory Card · Dual Shock Analog

Svakom ljubitelju motora pri spomenu imena Ducati srce jače zakuca. Događa li se isto i igračima PS-a kad im u ruke dođe naslov s tom čarobnom riječi u imenu? PIŠE Hrvoje Herceg

U posljednje smo vrijeme svjedoci sve većeg broja motosimulacija. Iako je njihova kvaliteta i igrivost sve bolja, još uvijek nisu dostigle razinu najboljih autosimulacija. Da bi se načinila kvalitetna i dobra motosimulacija, potrebno je mnogo truda jer je riječ o vrlo nesigurnom žanru igara, gdje i najmanji propusti mogu rezultirati potpunim fijaskom određenog naslova. Attention to Detail, poznat po odličnim *Rollcage* izdanjima, prionuo je tom vrlo nezahvalnom poslu - izradi motosimulacije.

DUCATI! I LOVE THIS NAME!

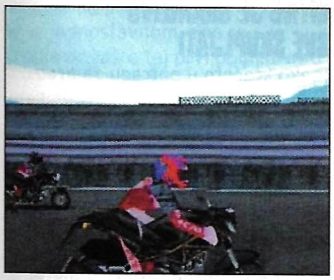
Jedan od većih plusova kojima se ovaj naslov diči je posjedovanje Ducatijeve licence. Nije pretenciozno reći da je Ducati u motociklističkoj industriji isto što i Ferrari u automobilskoj. Ovdje ćete moći voziti sve njihove modele iz svih vremenskih razdoblja. Sličnu nam je mogućnost pružio i *NFS: Porsche*, samo što je bila riječ o o Porscheovim automobilima. U DWRC-u je način igranja vrlo sličan onome iz *Gran Turisma*, gotovo da je većim dijelom kopiran. Na početku raspolažete određenim novčanim iznosom kojim onda kupujete motor i natječete se u određenoj kategoriji. Pobjedama zarađujete novac te ga, po starom dobrom običaju, trošite na kupnju novih motora, njihovo poboljšanje i različitu opremu. Usto, morate položiti i nekoliko vozačkih testova ne biste li stekli dozvole bez kojih je nemoguće nastupiti u pojedinim (većini) utrkama.

Što se same vožnje tiče, treba odmah reći da DWRC nije simulacija. Iako se motori ponašaju kolikotoliko prirodno, ipak je očito da je riječ o arkadi bilo da govorimo o brzini, kočenju ili prolascima kroz zavoje. Bez obzira na taj arkadni pristup, može vam biti zabavno voziti, pogotovo kad naučite staze. Dakako, potrebni su i brzi refleksi, kao i osjećaj koliko dugo možete voziti nagnuti u zavoju, a da ne završite na ogradi ili u travi uz stazu. Najbolji osjećaj brzine pruža vožnja u prvom licu, samo što je tada mnogo teže kontrolirati motor i već će vam nakon pet minuta biti muka u želucu, a lice će vam pozelenjeti.

Kad bi barem igra bila dobra kao Ducatijevi motori...

NEŠTO NIJE U REDU?

Veliki nedostatak DWRC je užasno loš AI računalnih vozača. Često griješe i vrlo su spori pa odvezete li utrku ne izletjevši i ne razbivši se, pobjeda je gotovo zajamčena, katkad i s krugom prednosti. Zbog toga je utrkivanje s njima poprilično dosadno. Gotovo je svejedno jeste li sami na stazi ili su i oni tu. Vizualno DWRC izgleda sasvim solidno, no kad je više igrača, itekako su vidljiva usporenja na pojedinim stazama, što uvelike umanjuje dojam i igrivost. Kako sam na početku rekao, vrlo je teško načiniti kvalitetnu motosimulaciju pa stoga ni od ove igre ne treba očekivati čudo. Zabavna je, igriva, ali samo na kraće vrijeme, i neće vas uspjeti natjerati da zaboravite svoje omiljene auto i moto naslove. U svakom slučaju, vrijedi je zaigrati ako ni zbog čega drugog, a ono zbog mnoštva Ducatijevih modela koje ćete moći dobro upoznati. ⊗



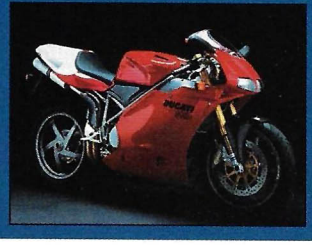
Pogled sa strane na budućeg pobjednika u Ducati Monster kupu. Hvala, hvala, ne morate mi pljeskati

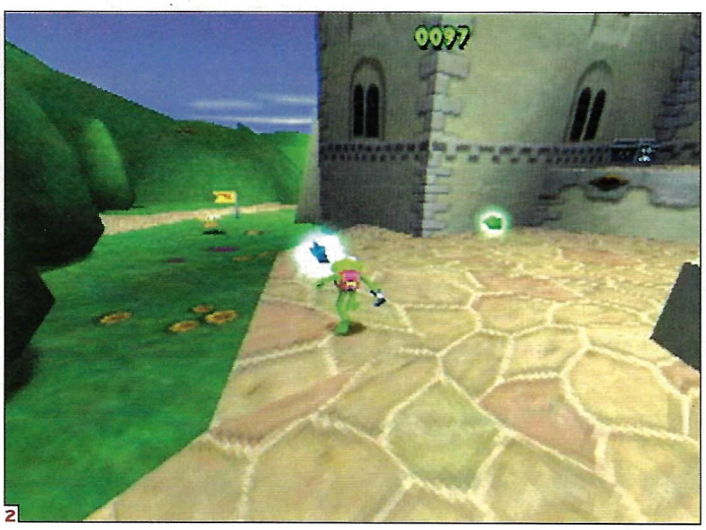
Sine, možeš se ti truditi koliko hoćeš, ali moj je motor brži i ti ovdje nemaš što tražiti

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	7
Osrednja igra s mnoštvom Ducatijevih motora	6

DUCATI...

Povijest Ducatija seže u 1946., kad su braća Ducati napravila svoj prvi motocikl. Bio je to četverotakni motor od 48ccm učvršćen na ramu bicikla. G.1950. počeli su proizvoditi nešto ozbiljnije motore (Marianna 98ccm). Pridošlica u ekipi, inženjer Fabio Taglioni, oplemenio je Ducatijeve motore mnogim inovacijama (Desmodromics se i dandanas koristi u Ducatijevim motorima). Ducatijevi su motori sudjelovali u mnogim utrkama i u mnogima pobijedili. Današnji njihovi modeli predstavljaju sam vrh motociklističke ponude i uzor su mnogima kad je riječ o dizajnu, performansama i tehnološkim dostignućima.





[1] Ja jednostavno znam da ovo nije sastavni dio tvog nosa i izvadit ću ti tu naušnicu pa makar naknadno imao monodisanje [2] Divno osmišljen krajolik uvelike je zaslužan za visoku igrivost [3] Eto, lijepo rečeno - nedostaju vam još tri namjenska dukata da biste dobili krila šišmiša [4] "Dragi prijatelji, okupili smo se da se na račun mrtvog uje domognemo kakve ostavštine... Živi bili pa uzeli!"

Muppet Monster Adventure

MUPPET MONSTER ADVENTURE

proizvođač TRAVELLER'S TALES
izdavač MIDWAY GAMES INC.
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr 3D PLATFORMSKA AVANTURA
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog

Evo nam, dragi moji, još jedne divne avanture, izgledom poput *Spyroa*, *Croca* i *Ape Escapea*, a grafički najbliže *40 Winksu* i *Crash Badicootu*. Milina...

PIŠE Nevenka Šalat

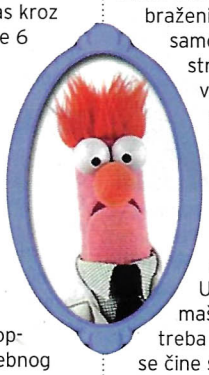
Jedne poduže, gluhe noći bez zvijezda (u samo praskozorje) na petom katu četverokatnice reče Amar (24): "Ali Nevenka (23), ti možeš igru ocijeniti čistom desetkom znaš li to solidno argumentirati..." I tako ta rečenica uđe u školske čitanke svih budućih naraštaja.

Već navikla na dječje igre, hladnokrvno i ne trepnuvši preuzimam igru, nimalo iznenađena urednikovim povratkom na vrtićki stil igre, ali... vidi ti igre, ne da nije loša nego je iznenađujuće odlična, a evo i zašto: kompliciranija je i sadržajno bogatija negoli sam očekivala... Sad ćemo vidjeti, drago čitateljstvo (+ Amar), zna li Ona izvući i prenijeti na papir ono što je vidjela.

UBOJSTVO, SAMOUBOJSTVO, NESRETNI SLUČAJ?

Nakon prirodne smrti (odgovor na podnaslov) ujaka prof. Honeydewa cijela je Muppetova ekipa morala otputovati u, dakako, jezivo mjestašce da bi saslušala njegovu posljednju volju. Još i prije saznanja da nitko neće dobiti ništa od ispruženog i ohlađenog ujaka, cijela je Robinova postava prijatelja i jedne prijateljice (gospođice Gice) tajanstveno iščeznula. No, mi odmah znamo gdje su, tj. u što su se pretvorili. Dakle, novopečeni prijatelji/neprijatelji ne služe se više svojim glavama, nego nesvjesno i protiv svoje volje navaljuju na vas, žapca Robina, nećaka žabe Kermita, rođe Vel'ke žabe Ratova zvijezda.

Prof. Honeydew, Beaker i Pepe vodit će vas kroz 18 velikih nivoa te 6 boss-nivoa, za koje možemo reći da su prekrasni, no više o tome ću kad dođem do grafičkih elemenata. Iako se brojka 24 čini velikom i dovoljnom, nažalost, moram reći da nije tako - kad nešto valja, ni beskonačno nije dovoljno. Po završetku igre, čak i nakon povratka po sve propušteno, pa i nakon nepotrebnog skupljanja žetona za otvaranje galerije (*vidi okvir*), uhvatila me teška praznina, tj. u glavu se umigoljila (prokleta) rečenica: "A što da ja sad radim? Bože, kako bi meni moglo biti dosadno..." Ne shvaćajte me ozbiljno, ipak se moje poimanje Sonyja iskrivilo s godinama...



Što je to malo zeleno i smrdi na svinjetinu? Kermitov pišo...

BITNO JE GRAMZIVO SVE SKUPLJATI

I tako krećete u potragu za preobraženim prijateljima opremljeni samo virtuoznim udarcem i strujnom rukavicom, no s vremenom dobivate i druge sposobnosti, tako da na kraju vaša zelena krastačica pliva, roni, lebdi, letucka, trčkara, sprinta, penje se, trga, gura, vuče, kliže i izvodi slične motoričke radnje.

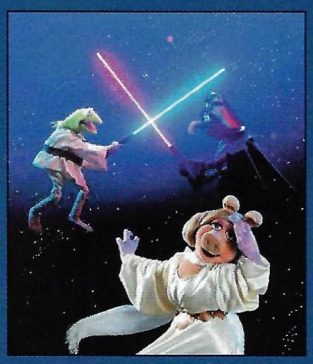
U svakom je nivou pozamašan broj predmeta koje treba pokupiti, a najvažnijima se čine svijetleće zvijezde koje predstavljaju "zlu energiju" koja vam omogućava otvaranje idućih nivoa. Nalazit ćete ih u različitim škrinjama, bundevama, viteškim šljemovima, a i svaki će se ubijeni neprijatelj "pretvoriti" u zvjezdicu. Skupljanje Muppetovih dukata otvara gore navedenih 6 nivoa s

Mislim da je drvo pokazalo zube, možda trga i čupa poput pitbulla... drugim riječima, ne uzimajte drvo zdravo za gotovo. Nikad. Ni u parku ispred zgrade koji MISLITE da dobro poznajete...

GALERIJA

U igri postoji još jedan način zabave, doduše s malom količinom interakcije, ali zato od ključne vrijednosti. Galeriju čini veliki broj dječjih, ali i odraslih crteža, skica, FMV-sekvenci... Najvažniji su priloženi komadi iz same igre koji pokazuju gdje se nalaze neke propuštene zvjezdice, zlatni dukati, životi... No, zamka je u naplaćivanju posjeta galeriji trećom vrstom novčića. Njih možete prisvojiti tek kad budete ubijeni i odlučite ponovno prijeći nivo i ubijati neprijatelje - iza njih tada ne ostaju zvjezdice nego gore spomenuti novčići. Vjerujte mi da je pregled galerije jedini način da igru završite sa stopostotnom prolaznošću i da vam bude upriličeno malo (doista malo) iznenađenje.

THE ORIGINAL MUPPET SHOW



Muppet Show pojavio se prvi put davne 1976. (gotovo smo istodobno "izašli") i tad je bio jedna od rijetkih zabavnih televizijskih gledalica, tako da se s crvićima u guzi iščekivao njegov početak.

glavonjama, no njih je malčice teži pronaći jer su vraški dobro skriveni. Zapravo su bossovi na koje nailazite vaši transformirani prijatelji, a pobjedom skidate prokletstvo koje ih je začaralo. Ono što također čini igru hvalevrijednom jest priličan broj miniigara unutar glavne, a pobjedom u istoj bivate nagrađeni Muppetovim zlatnikom. Isto tako, ni tjelesne sposobnosti ne dolaze same od sebe nego ih "zarađujete" skupljanjem *special* Muppetovih kovanica. Pretjeranog lutanja nema, no igra je svejedno intrigantna i nije baš prelagana.

OBRISI ORIGINALNOSTI

U izradu nivoa uloženo je prilično vidljivog truda. Konačni je rezultat dao manje-više pregledne nivoe jer kakav bi užitak bio igrati nešto krajnje predvidljivo i posve pregledno? Iako se na prvi pogled igra čini prilično jednostavnom, ona to nije. Odgovor zašto taj prvi pogled vara leži u jarkim bojama, nježnim i oblim konturama brda i dolina, maštovito dorađenim i ne preopasnim neprijateljima, mističnim dvorcima, prividno opasnim jazbinama i špiljama, i tako dalje... Dvije su mi se stvari svidjele, ponajprije zbog originalnosti: jedna je malo, crveno srce s krilcima koje vam daje snagu, no caka je u njegovoj neuhvatljivosti otprve. Dakle, srdašce u prvih nekoliko navrata vrlo vješto manevrira i time

Bilo je samo pitanje vremena kad će Muppeti osvanuti na PlayStationu, a neizbježno ne znači i negativno, štoviše...

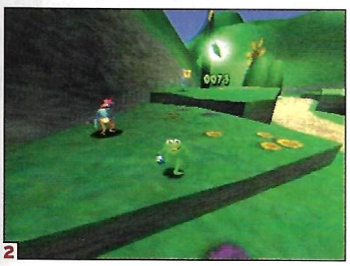
otežava svoju uhvatljivost, no zanimljivo je da me ta situacija nijednom nije zasmetala jer se cijela igra doima nevino. Druga stvar je Pepe, član originalne postave Muppet Showa sa specifičnim *latino* govorom. Ne znam mislite li i vi tako, ali meni je njegov način govora jedinstven, osim toga, u većini ga je slučajeva nužno saslušati. Možda te dvije pojedinosti vama i ne zvuče prezanimljivo, ali mene su se baš dojmile. Eto.
Glazbena je podloga pogođena. Drugim riječima, nije iritirajuća nego je nenametljiva. Očito da je i u komponiranje utrošeno znoja jer jednoličnosti nema, štoviše, glazba itekako pridonosi kvaliteti igre, igrivosti te i konačnoj ocjeni igre.

DVOJBA VS. TEORIJA

I što s ocjenom? Jesam li ovim tekstom opravdala i obranila svoj stav i mišljenje? Pa ne znam baš, a i kažu da je samokritičnost vrlina mudrih. Pišući tekst, shvatila sam, nažalost, da igra i ne zaslužuje čistu desetku, a sad tek vidim zašto - gledajući svaki segment igre posebno, ona doista visoko rangira, no gledajući je kao cjelinu, nešto joj nedostaje. Možda još malo originalnosti, no kako sam jednom davno u nekoj igri već spomenula, teško je danas u moru igara izmisliti nešto sasvim novo i nikad viđeno. Mnogo je jednostavnije elementarno nadograđivanje na tuđe predloške, palac dolje onome tko to drži krađom. A pravilo za davanje desetke glasi: "Neka je igriva za sve uzraste, neka je igriva iz dana u dan i za godinu dana, neka je originalna i nek' ima nešto još neviđeno i vrlo impresionirajuće" (*by Dario*). Sve u svemu, mislim da igra nije takva da bih je odmah po završetku ponovno zaigrala (kao neke vožnje, pucačine i sl.), ali da ju je bio užitak igrati, to priznajem. I vrlo je vjerojatno da ću je ponovno ubaciti u svoju konzolu, ne odmah, ali skoro... vrlo skoro...
P.S. Amare, izgubili smo bitku. ⊗

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8
Bez obzira na vašu godinu izdanja (rođenja), Muppeti su bili i ostat će legendarni likovi - kako na TV-u, tako i na konzoli	9

1



2

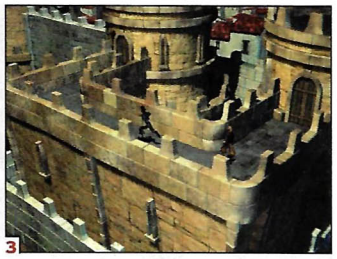
3

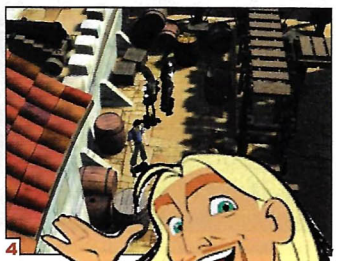
[1] Normalno je da žabe skaču, ali vidite li koju s ružičastom naprtnjačom, dobro razmislite tko je/nije normalan [2] Obvezno saslušajte što vam Pepe govori jer je najčešće nešto važno. Pogledajte taj lik, zar nije unique? [3] Skok "na bombu" i potom snalaženje u vodi poput žabe. Hoćete li pritom moći i roniti ovisi o (ne)skupljenim "ronilačkim" kovanicama [4] Bezopasnu i potpuno beskorisnu puricu susrećete na prvom nivou. Niti ona može što vama, niti vi možete što njoj

4

1

2


3

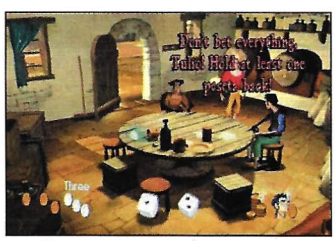

4

[1] Žene uvijek bolje prolaze. No i bolje je tako - nekakav problem mora postojati jer bi igra bila još kraća nego što jest [2] Problem zaključane sobe. Nekako mi se čini poznato, vidio sam to barem u desetak igara [3] Trči, trči... ali nema veze - ništa u igri nije vremenski ograničeno pa se ne moraš žuriti [4] Tulio i Miguel povremeno stanu i 'popričaju' da bi vam dali dodatne upute kako riješiti neki 'teži' problem

Gold and Glory: The Road to Eldorado

THE ROAD TO ELDORADO	
proizvođač	REVOLUTION SOFTWARE
izdavač	UBI SOFT
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	AVANTURA
broj igrača	1
platforma	PS, GAME BOY COLOR, PC

Memory Card · Dual Shock Analog



"Kažem ti ja, Dario, nemoj se kladiti na Napoli"

"Ali... tko bi predvidio da će povesti u 92. minuti..."

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	5
Za svaku godinu manju od 10, dodajte još jedan bod na ocjenu	5

Iako PlayStation oskudijeva point-and-click avanturama, *Road To Eldorado* nije pravi primjer onoga što želimo

PIŠE Berislav Jozić

Moram priznati da sam od autora *In Cold Blooda* očekivao mnogo više. Crtani film u produkciji Dreamworksa koji je nedavno relativno tiho prošao kroz naša kina nije loša podloga za igru, no ono što smo dobili zapravo je point-and-click slikovnica namijenjena najmlađim igračima. Problem je samo što oni - ne znaju engleski. Ta će činjenica *Gold & Gloryju* oduzeti nekoliko bodova u konačnoj ocjeni - no to je nešto na što smo već navikli.

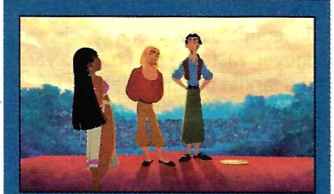
Priča o dvojici španjolskih avanturista koji putuju u Ameriku i ondje otkrivaju legendarni zlatni grad Eldorado sasvim je lijepo izgledala u filmu, a u ovu su igru prebačene mnoge animacije, teksture i lokacije odande, što joj daje vizualnu snagu. Nažalost, nije sve u izgledu, što ćete otkriti odmah na početku pokušate li pokrenuti jedan od dvaju glavnih likova - Tulia ili Miguela. Osim što se kreću kao da ih je netko dobro izbatinao, upravljati njima teže je nego u bilo kojoj sličnoj igri na PlayStationu. Revolution Softwareu su upućeni brojni prigovori na kretanje Johna Corda u *In Cold Bloodu*, no ovo je nekoliko puta lošije. Ipak, dok je ICB zahtijevao precizne kretnje i brzinu, ova igra jasno daje do znanja da je namijenjena klincima, od kojih se takvo što ne može očekivati. A kako se cijela igra sastoji od razgovora, skupljanja i upotrebe predmeta, bez gotovo ikakve potrebe za brzom reakcijom, sporo kretanje neće toliko smetati u izvršavanju akcija, ali će itekako živcirati igrača.

Što se tiče zagonetki, koje bi igru trebale učiniti zanimljivijom i privlačnijom, i one su najjednostavnije vrste te se lako mogu riješiti metodom pokušaja i pogreške. Lijepo nacrtane lokacije ne skrivaju nego ističu značajne objekte (kojih nema mnogo) pa možete jednostavno pokušavati upotrijebiti svaki predmet na istom mjestu dok ne otkrijete pravi. Ako vam se ni to ne da, likovi će vam u 'šaljivom' dijalogu (no, ako je to šaljivo....) gotovo 'nacrtati' što trebate učiniti.

No, i uz loše animacije, katastrofalne kontrole i jednostavne zagonetke, čovjek bi mogao barem uživati u lijepoj grafici da je igra malo duža. Ovako, kad je za nekih 3 sata završite, pitat ćete se na što ste to potrošili novac. Mislim da se više isplati pogledati film u kinu ili si priuštiti videokasetu, a igru posuditi ako se baš želite okušati u njoj. Vjerojatno se jedino najmlađi članovi obitelji neće sa mnom složiti u tome. ⊗

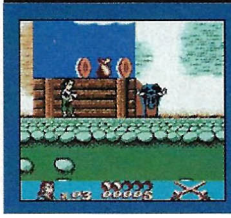
Za najmlađe članove obitelji

JOŠ JEDAN...

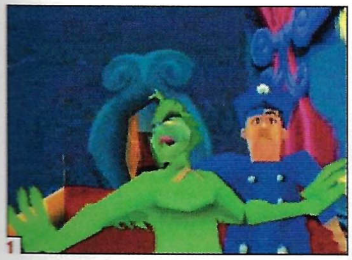


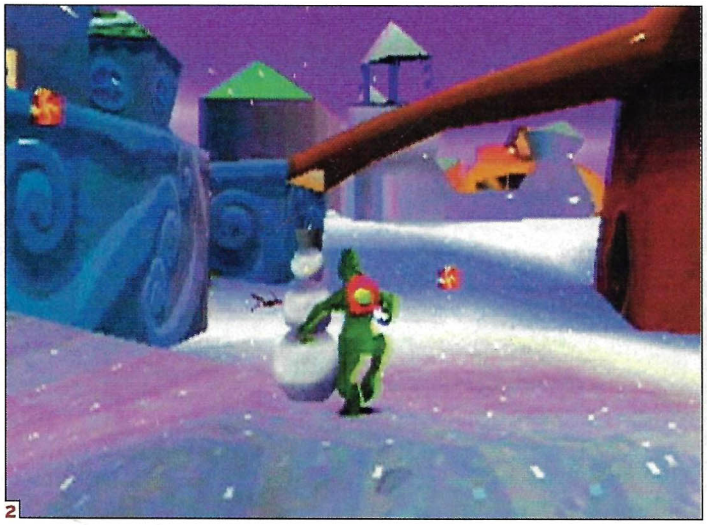
Koliko god bili lijepi, ovakvi crtani filmovi, slatkaste face i "smiješne" nezgode katkad uistinu idu na živce. Možda je stvar u godinama, no s obzirom da je igra na engleskom, mlađi će igrači tako i tako imati problema s razumijevanjem, a pitanje je hoće li stariji imati strpljenja.

AKCIJA JE OSTALA NA GAME BOYU



Najavljivana akcija (G&G je reklamiran kao "akcijska avantura") se iz inačica za PC i PlayStation preselila na Game Boy Color. Dodoše, i nije toliko 'avanturistična', prije je riječ o platformskoj igri punoj skakanja i trčanja. Zabavno? Možda, no u svakom slučaju je uzbudljivije od ovoga što smo mi dobili.





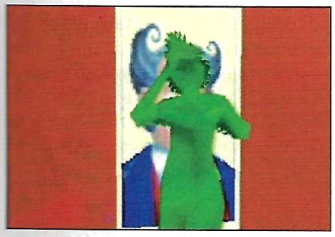
[1] Aaaahhhgh, Mister policeman, lakše malo, nisam ja, majke mi, nevin sam i s ovog sam planeta [2] "Demolirat ću te smrznuto-vodena nakazo jer ja sam prirodno zao i naopak..." [3] Ovo je ulaz/izlaz iz/u vaš laboratorij gdje sastavljate male pripomoćne spavice [4] Ovako ne možete odmah skakati nego tek kad sastavite superleteću naprtnjaču (SLN)

The Grinch

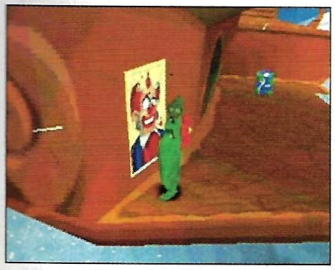
THE GRINCH

proizvođač	UNIVERSAL OFFICE PRODUCTS
izdavač	KONAMI OF AMERICA
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	3D PLATFORMSKA AVANTURA
broj igrača	1
platforma	PS, PC, DREAMCAST

Memory Card · Dual Shock Analog



A'mo napravit budalu od gradonačelnika...sprej, sprej, sprejjj...



Mhm...ne izgleda ništ' glupije...

MIŠLJENJE

IGRIVOST	4
ORIGINALNOST	8
Da mi je biti Grinch na jedan dan, ne bih razbijala darove nego bih ih sve prisvojila. Glupan	**5**

Ova je recenzija namijenjena onima koji nisu nikad čuli za Grincha, a nisu gledali ni film. Ima li uopće takvih? PIŠE Nevenka Šalat

MA TKO JE TO POPALIO BOŽIĆ, DA GA JA VIDIM...

Kasneći malo za filmom (kod nas), eto Grincha i u našem časopisu. Da nije bilo problema s prodajom nas samih, preduhitrili bismo mi i film, no što je, tu je. Pardona, disculpa, izvinjite, žalimo.

Za neupućene, koji pojma nemaju tko je Zeleni, bit ću kratka i jezgrovita: Grinch je svojevrsna suprotnost Djedu Mrazu iliti Djedu Božićnjaku, a jedini mu je zadaća i opsesija upropaštavanje božićnih priprema, božićnog veselja i samog Božića. On čini to na jednostavan način, razbijanjem darova (ukupno 3000), nabacivanjem i razbacivanjem božićnih čestitaka, vandalizmom nad snjegovićima, huliganstvom izraženim sprejanjem gradonačelnikovih postera (brkovi, očale i sl.), gađanjem smrdljivim jajima itd.

Vaša sporedna, ali vama važnija zadaća (dakle, usporedna) jest pronalaženje dijelova nacrta koji omogućavaju sastavljanje različitih paklenih strojeva kao što su lanser gorenavedenih pokvarenih jaja, podmornice, spravice za visoko skakanje i dr.

Očekuju vas 24 misije unutar Whoville komune raspoređene u četiri golema krajolika: Who selo, Who šuma, Who jezero i Who smetlište. A i niste sami. Uz vas je malo, vjerno pseto imenom Max na kojeg se prebacujete jednostavnim upiranjem *select* tipke.

Dok Grinch trči, skače te guši smrdljivim zadahom (apom), Max ne može gotovo ništa - njegove mu sitne tjelesne proporcije omogućuju jedino da se uvlači u različite rupe i rupice, prolaziće i tjesnace. Zaključujete da dvojka mora djelovati ko jedinka.

A ŠTO JE IGRI DONIJELO OCJENU DOBAR (3)...

Riječ je o 3D platformskoj avanturi solidne grafike i izvrsne glazbe (doista vrlo dobre mistične orkestralne glazbe). No, nekako je samom Grinchu pušteno da lunja bez ometanja; nakon što se u jednoj od telefonskih kabinica presvuče u neupadljivog stanovnika Whovilla, više ga nitko ne zamjećuje (dotad je postojala opasnost da ga netko od Whoville dječurlije zagrli, što bi u njeg izazvalo gađenje ili bi čak od te nenadane bezrazložne ljubavi pao u nesvijest.)

Traženje dijelova nacrta lako se pretvara u vječnu potragu za izgubljenim blagom. Naći ćete se u situaciji besciljnog lutanja, što ubrzo dosadi. Igra prerasta iz očekivanja u inerciju i vi stišćete *power*.

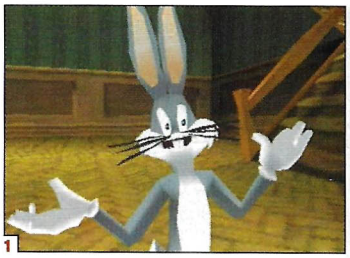
I to nije sve, ponekad Grinch, odnosno vi, mora pokazati iznimne motoričke sposobnosti vitlanja oko prečki i opruga, tako da igra može otići i u drugom smjeru: *power* i *nikad više*.

Igri definitivno nedostaje akcije, uzbuđenja, problematike, težine i sličnih osnovnih elemenata koji čine dobru igru. Sve u svemu, slabašni prijenos filma u igricu, u početku zanimljiv i intrigantan, no razočaravajuća ravnodušnost ubrzo zacrni ekran. Šteta. ⊗

Jedino odlična glazba, simpatična grafika i uspjeh istoimenog filma čine igru *solidnom*

NAŠ BOŽIĆ + NAŠA POLITIKA

U našoj maloj zemlji, do prije desetak godina vrlo "crvenoj", Božić baš i nije bio jedan od slavljenijih blagdana. Vjerojatno zbog toga (između ostalog) ni film *The Grinch* nije najslavnije prošao u nas jer mi Hrvati možda još uvijek nismo sigurni u definiciju Božića, a kamoli nekog anti Djeda Božičnjaka. No u Americi... milijuni i milijuni dolarjev...



[1] Ne, najiskrenije, nisam pojeo baš nijedan "bombončić" **[2]** Tazi je malo uznemiren, no s obzirom da je za njega još rano i nije srknuo prvu kavicu, ne treba se time opterećivati **[3]** Tasmanijska neman u elementu, 'ko mu nije pri srcu, nek' ga se kloni **[4]** 'Ko jači, taj kvači i pravi je dokaz da veličina glave nema veze sa zdravom pameti

Bugs Bunny & Taz: Time Busters

BUGSY & TAZ: TIME BUSTERS

proizvođač ARTIFICIAL MIND + MOVEMENT
izdavač INFOGRAMES
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr PLATFORMSKA AVANTURA
broj igrača 1-2
platforma PLAYSTATION

Memory Card
Dual Shock Analog

NEŠTO O TAZIJU

Tazi je u stvarnosti mala životinja (52 - 80 cm), izgledom nešto između malog medvjeda, odebljeg štakora i psa. Crne je boje, s bijelom mrljom na vratu. Mesojed je i pretežno se hrani pticama, gušterima, zmijama i životinjskim ostacima. Živi pod zemljom, većinom u šumi, a s obzirom na boju (kamuflaža), u potragu za hranom kreće uglavnom noću. Velika ih je količina potamanjena od farmera koji smatraju da je štetočina (u davna vremena bili su drugačijeg mišljenja). Još ih se jedino može vidjeti u Tasmaniji i sve su ugroženija vrsta.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	6
Jednostavno zato jer to zaslužuju i Bunny i Taz - iako zečeve volim više...	9

S obzirom na kvalitetu današnjih animiranih filmova i ponekih igara za "mlađi uzrast", Bugs Bunny & Taz se pojavila u najbolje moguće vrijeme...

PIŠE Tanja Vitas

Već je i daleke '99., kad je *Bugs Bunny: Lost in time* postigao veliki uspjeh, bilo samo pitanje vremena kad će nam stići novi nastavak i usrećiti nas još jednom. Malo smo se strpili, malo čeznuli i bjesnili i na kraju ipak dočekali Bunnyjev povratak. Kao nagradu za strpljenje, Bunny je poveo frenda po imenu Taz (kojeg mu je, usput budi rečeno, utrapila bakica) iliti nama poznatiju tasmanijsku neman. Iako se ne može reći da su u "animiranom životu" njih dvojica nerazdvojni prijatelji, niti je Taz miroljubivo i drago stvorenje, ovdje su se savršeno združili, pružajući jedan drugome podršku u pravom trenutku (prije toga Taz je morao na tečaj "Kako se suzdržati od nagona za zecom na roštilju").

Priča kaže da je Daffy Duck (to je onaj blentavi patak) "slučajno" za vrijeme tamanjenja miševa potrgao bakin vremenski regulator i time izazvao poprilične probleme. Ne samo da su se sva vremenska razdoblja ispremiješala nego su se vrlo bitni dijelovi regulatora razletjeli na sve strane. I što bi baka drugo, nego pozvala pametnog Bunnyja u pomoć. S obzirom na veličinu problema, Bunny je poveo Taza, čije će mu se društvo (više snaga, a manje pamet) ubrzo isplatiti.

Tako je nastala igra u kojoj su oba lika glavni akteri (multi character) pa će rješavanje problema ovisiti o tome tko je u čemu vještiji, jači ili pametniji. Osim toga, u nekim će vam dijelovima igre za određeni zadatak biti potrebna oba lika istodobno. Cijelo to vrijeme pomagat će vam i voditi vas kroz zadatke baka, stoga poslušajte njen savjet jer je mudra i pametno zbori (barem za sada). Ne shvatite li bit zadatka te budete zbunjeno zujali uokolo, umjesto da briznete u plač pozovite baku pa će vam ona još jednom sve lijepo objasniti.

Sposobnijim igračima igra će biti pravi izazov i sigurna sam da je neće ispuštati iz ruku sve dok avantura ne bude završena. Oni malo nespretniji izlaz iz problema potražit će u kod frenda, koji će preuzeti vođenje jednog od likova i time sebi uljepšati život, a vama ga olakšati.

...volim zečeve i tasmanijske nemani, no zečji mi je draži... ajd' ti skuhaj paprikaš od velike štakorčine?!

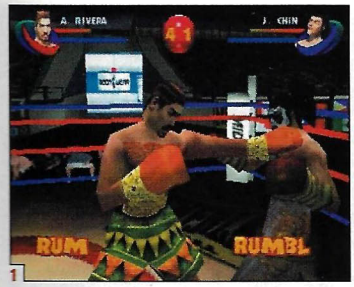
TAZI, TAZI...

Igra se sastoji od različitih zadataka i skupljanja predmeta. Negdje ćete skupljati novčiće, negdje gađati metu, roniti..., pa sam sasvim sigurna da vam dosadno neće biti. Kako se kretati po "terenu" i gdje dalje, doznat ćete slijedeći bakinu ptičicu koja će, primijeti li da nemate blage veze kamo sad, vikati iz petih žila i tako vas uputiti u pravom smjeru. U tridesetak nivoa igre proći ćete kroz četiri različita vremenska razdoblja: Aztec Era, Viking Era, Arabian Nights Era i Transylvania.

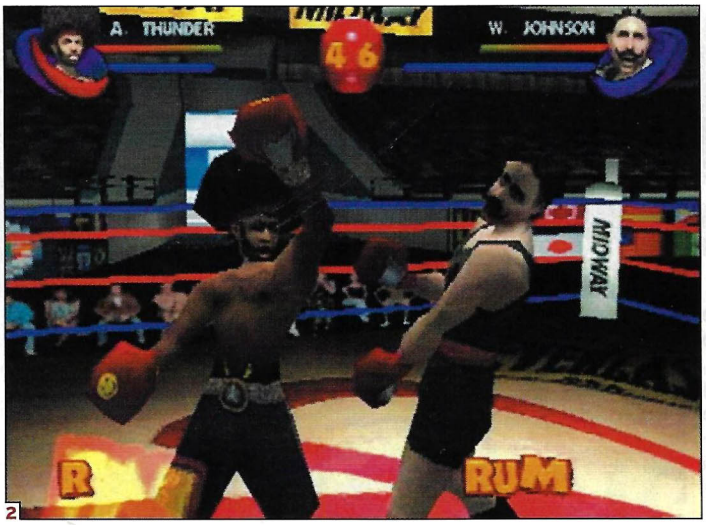
U kojem se god dijelu našli, uživat ćete u izgledu pozadina i njegovom šarenilu koje ni u jednom trenutku nije pretjerano jer - ipak je riječ o likovima iz crtića koji su i više nego vjerno prenijeti u igru, a svi znamo da su crtići (barem su nekad bili) šareni.

Glasovi su također originalni i vrlo ugodni pa stoga nećete imati potrebu prekidati baku u njenim uputama ili, nedajbože, preskakati odlične animacije. Jedinu manu, po mom skromnom mišljenju, predstavlja šlampava kamera, koja vas većinom ne prati onako kako biste vi to željeli, no unatoč tome moje je oduševljenje ovom igrom i više nego očito, pa sam ovaj put spremna oprostiti im.

No dobro, ovo bi bilo o svemu po malo, vaš je zadatak nabaviti igricu (ako već niste), smjestiti je u konzolu i uživati... ⊗

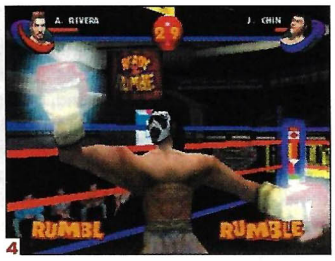


1



2

3



4

[1] "Okusi moje ručice i reci mi treba li još soli, papra ili možda još jedna žličica vegete?" [2] Konačno i odgovor na pitanje zašto Johnson ima brčiće prema gore [3] Čuvajte se, ljudi, bucko je ljut i moglo bi biti mrtvih [4] Sad sam poludio, sad će biti "rumblanja"

Ready 2 Rumble Boxing: Round 2

R2R BOXING: ROUND 2

proizvođač MIDWAY
izdavač MIDWAY
inačica ARKADNJ BOKS
datum izlaska NTSC-US
žanr U PRODAJI
broj igrača 1-8
platforma PS, PS2, DREAMCAST

Memory Card
Dual Shock Analog

Vraća nam se R2R, prepun novina i zabavan kao i uvijek

PIŠE Tomislav Tomašić

Kod dobrih igara koje su imale i dobru prethodnicu čovjek jednostavno ne može ne osvrnuti se i na nju. Kad se R2R pojavio, odmah je zbog svoje atmosfere, otvorenosti i zabavnosti postao hit igrom. Razlog tome, po mojem skromnom mišljenju, je taj što je predstavljao istinsku suprotnost zakopčanim, hladnim i dosadnim *Knockout Kingsima* koji su htjeli biti prava simulacija boksa. Kako je takvo što nemoguće napraviti, a da bude i igrivo, R2R je lako odnio pobjedu. Osobito mi je zadovoljstvo izvijestiti vas da *R2R: Round 2* nastavlja istom, uspješnom stazom.

Nisam li frajer, jedem malu djecu, koljem po kućama?

LET'S GET READY TO RUMMBBLLEEEEE

Igra, dakle, izgleda i ponaša se jednako kao i prethodnica joj. Cilj je ostao isti: treba što bolje i brže obrisati pod protivnikom. Protivnici su raznoliki, maštoviti i zabavni, a svaki je opremljen arsenalom ubojitih udaraca u kombinaciji s većom ili manjom brzinom i otpornošću na vaše napade. Na raspolaganju vam stoji nekoliko načina zabave, od poznatog championship moda koji donekle naginje simulaciji i zahtijeva dobru pripremu kroz dugotrajan proces treninga i vrlo energičnog arkadnog moda do zabavnih multiplayer varijacija kao što su turnir i team battle. Osobito je važno naglasiti da turnir pruža mogućnost sudjelovanja čak osmorici igrača, što R2R2 promovira u pravu društvenu igru.

GUŽVA U RINGU

Od novina treba spomenuti i pojavu novih originalnih likova kao što su Prince, Michael Jackson, Shaq O'Neal i bračni par Clinton od pravih, te monstuozna Mama Tua i Freed Brock od izmišljenih, što će svakako unijeti određenu razinu komičnosti. Osim toga, proizvođač se potrudio poboljšati i prezentaciju igre tako da je animacijama boraca dodana izvjesna doza realizma iako modeli boraca nisu ni osobito detaljni ni oštri, no to stvarno ne predstavlja neki problem. Kontroler se u našim rukama također ponaša standardno dobro te brzo reagira na naše zamisli, što je itekako važno jer dobro plasirani combo znači razliku između dobivene i izgubljene borbe. Vibracija je također podržana, no u jeku akcije gotovo da je i ne zamjećujete, pa i nije od posebnog značenja za igru. Igrivost je, što je i najvažnije, i dalje na visokoj razini, iako bi neiskusni igrači R2R-a mogli biti pomalo zatečeni brzinom kojom su se našli na podu. Njima će se igra zacijelo učiniti prilično teškom, no uz malo vježbe porođajne će muke biti brzo svladane pa će i oni moći uživati u nadmudrivanju s protivnikom. Zvučna je podrška ostala jednako zabavna kao i u prethodniku: kratke najave prije svake borbe reći će vam dovoljno o protivniku i njegovoj osobnosti iako je riječ o virtualnom liku. Nema tu, naravno, nikakve ozbiljnosti, sve je podređeno tome da vas zabavi i izmami vam smiješak na usta. Naravno, i čuvena Bufferova fraza po kojoj je igra dobila ime također je tu zajedno sa samim Michaelom. Sve u svemu, iako se ne razlikuje drastično od protivnika, R2R2 predstavlja dobar primjer kako napraviti nastavak i vjerujem da ćete se dobro zabaviti igrajući ga. ⊗

Boris Knockimov from Zagreb, Croatia, još jednom će vas nasmijati svojim engleskim s ruskim naglaskom

Iako je arkadni pristup izražen, pripazite sa srljanjem prema protivniku

TRENING

Ako ste fanatik priprema, R2R2 je igra za vas. Ovdje ćete se moći toliko pripremati da vam poslije igranje neće ni trebati. Trenirati je moguće na najrazličitije načine, i to u točno određenom vremenskom razdoblju. Kako pojedini treninzi itekako utječu na fizičke osobine vašeg boksača, dobro promislite kako trenirati da bi vam odlučujuće sposobnosti bile na visini na dan borbe. Kako je svaki lik različit, tako se i režim priprema prilično razlikuje kod svakog. Napominjem ipak da suvišno razbijanje glave oko treninga ubrzano vodi dosadi.

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Ako ste voljeli prvi dio, drugi ćete voljeti još više	7

1

2

3

4

[1] Prije svake igre je najvažnije proučiti pravila, da ne bi poslije bilo zujanja po terenu... [2] Boing, boing, 'ko prvi do kutije, blago njemu... [3] Jedna od meni zabavnijih igrica, 'ko ima deblji trbuh, lakše izbacuje protivnike [4] "Fliper" učetvero, na prvi pogled vrlo jednostavan, no samo na prvi pogled

Crash Bash

CRASH BASH

proizvođač EUROCOM
izdavač SCEE
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr MNOŠTVO DRUŠTVENIH IGARA
broj igrača 1-4
platforma PLAYSTATION

Memory Card | Dual Shock Analog | Multitap

Ne znam kako siroti medo podnosi ovakvog namćora na svojim leđima

Izbor staza pred kojima se treba zamisliti. Hm, hm, već mi polako mozak otiče od nedoumice

MIŠLJENJE

IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	8
Zbog superideje, odlične zabave i dobrih starih vremena...	9

Kao i svaki put dosad, igre s Crash Bandicootom predstavljaju pogodak u sridu. Svi su vrlo sretni, zabava se ne prekida jer povijest se ponovila još jednom...

PIŠE Tanja Vitas

Eda, Crash nam se opet vratio i po starom dobrom običaju zapalio naše umove i marljive sive konzolice. Da, naravno, opet je sve naj haj, a svi oni koji su sumnjali u Crashove mogućnosti mogu lijepo u kutu klečat na orahovim ljuščicama dok ne dođu pameti... Pa to je Crash, dobri stari Crash... Bilo kako bilo, ovaj put nema autića, prelaženja nivoa i spasonosnih chek pointa, a nema ni bossova koji vam zagorčavaju život.

Iako je igru ovaj put proizveo gotovo nepoznati Eurocom, a ne kako smo već navikli svima poznati Naughty Dog, vjerujem da će joj samo najveće cjepidlake pronaći "mane" i "nezadovoljno" odmahivati glavom.

Pred vama je pregršt zabavnih društvenih miniigara u pravom smislu te riječi. Očekuje vas Crash sa svim svojim prijateljima i neprijateljima, na vama je da počnete...

MULTITAP ILITI ZVIJEZDA VEČERI

Ako ste sami samcati, nemojte odmah padati u očaj. Zaigrajte *Crasha* u adventure modu i vjerujte mi, igra će vam biti ludo zabavna. Uostalom, i u tom će vas slučaju biti četvero, jedino što će vam neprijatelji biti dodijeljeni ovisno o tome koji lik za sebe izaberete.

Naravno, nedostajat će vam očajne face vaših frendova nakon što ih po ne znam koji put isprašite, no s druge strane, budete li gubili, bit ćete pošteđeni različitih prijateljskih komentara. Ma dobro, priznajem, udvoje je igra za nekoliko stupnjeva bolja i zabavnija, pogotovo ako vam najbolji frend ima dioptriju +9 pa mu, da bi se na ekranu uopće pronašao, treba taman toliko vremena da se vi dovedete u red i pokupite najviše bodova. Potrudite se malo, a ako nema uz vas nikog drugog, zgrabite mamu, tutnite joj joystick u ruke i stavite pred gotov čin.

Izaberite jednu od igri: Crashball (nešto ko fliper učetvero), Polar Panic (naguravanje po ledu), Pogo Painter (skakanje na Pogou i bojanje polja) ili Jungle Bash (nabacivanje s kutijama), skupite četiri pehara, rasturite Papua i otvarajte nove igre.

Nakon silnih peripetija udvoje, vrijeme je da konačno uzmete stvar u svoje ruke i u igru ubacite multitap i tri poznate face jer ipak je u tome bit društvenih igara. Igranje učetvero nudi i dodatnu mogućnost: osim što kao i prije možete igrati svatko protiv svakog, imate priliku odabrati jednog frenda za "partnera" i onda udvoje gaziti drugu dvojicu.

Mnoštvo jednostavnih i silno zabavnih miniigrica...

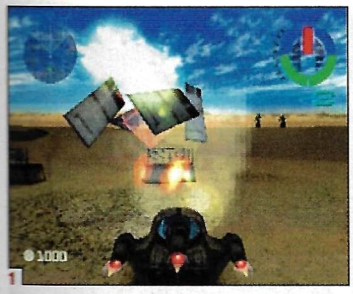
Igra nudi i dosta novih poteza, kao što su: napucavanje predmeta nogom, zaletavanje i guranje, skupljanje predmeta i bacanje. Likovi u igri i dalje su oni dobri stari: Crash, Coco, Dingodile, Tiny, Dr. Neo Cortex, N. Brio, Koala Kong i Rilla Roo. Svaki je u nečemu spretniji, brži i jači, pa nije naodmet iskušati njihove sposobnosti prije upuštanja u avanturu.

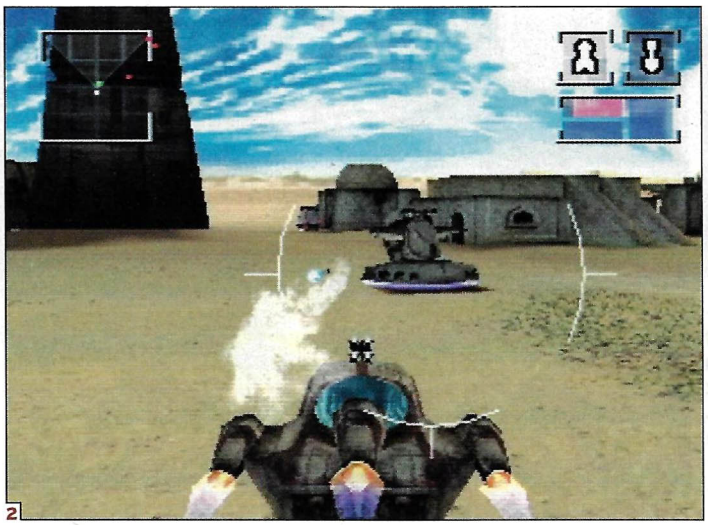
Grafika je standardno dobra, kao i u svim dosad viđenim Crash igrama. Likovi su i dalje simpatični i šareni, poligoni više nego zanimljivi, s odličnim 3D pozadinama. Zvukovi i zvučni efekti se mijenjaju ovisno o događanjima na poligonu i likovima koji sudjeluju. Originalni su i ugodni pa vas neće tjerati na posezanje za daljinskim upravljačem i stišavanjem.

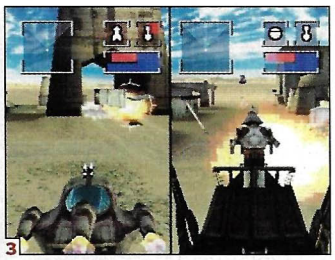
Kao što sam i na početku rekla, Crash Bash je odlična društvena igra, a jedna joj je od velikih prednosti što gubitnik neće moći razbacati protivničke figurice... ⊗

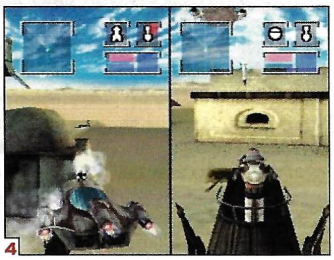
ŠKVADRA I POL

Jedno je sigurno, Crashovi su prijatelji i više nego zanimljivi i nesvakidašnji. Iako su u prijašnjim igrama većinu vremena jedni drugima podmetali klipove i smišljali tko će koga prije zaskočiti, ovaj su se put odlučili za drugačiju taktiku. Tako će vam neki od njih, ovisno o odabranom modu, u jednom trenutku biti najbolji neprijatelji, a u drugom najgori. Pa ti onda budi pametan i skuži na koju su nogu danas ustali.







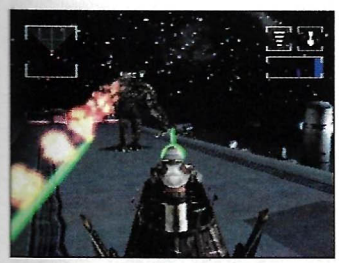


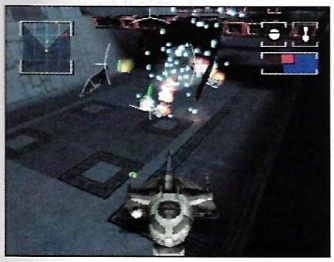
[1] Bum, tras, odoh ja u zrak, skupljaju me žličicom za kavu [2] Kroz pustinju i prašumu... ovaj put došli smo do pustinje, stanovništvo iznimno neprijateljski raspoloženo [3,4] Multiplayer, nažalost, ne donosi ni mnogo zabave ni ljepote iako biste to po ovim sličicama možda mogli pomisliti

Star Wars Demolition

STAR WARS DEMOLITION	
proizvođač	LUCAS ARTS
izdavač	LUXAFLUX
inačica	PAL
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	PUCAČINA
broj igrača	1-2
platforma	PLAYSTATION

Memory Card · Dual Shock Analog





Zvijezda smrti, jedna od mnogobrojnih autentičnih arena i na njoj će biti lijepog kreševa

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	4
Još jedna igra pod Star Wars licencom koja zacijelo neće oduševiti mnoge. Djelotvorna zbog karizme prvih 15 minuta, a onda totalno podbacuje	4

Kad sam bio mlađan lovac ja, ratovao sam protiv svemiraca

PIŠE Tomislav Tomašić

DNEVNIK KRONIČARA (GLAVA 64)

Jednom, ne tako davno, u našoj galaksiji, u kojoj se nalazi i moja soba, moj sivi prijatelj vapio je za hranom anorganskog podrijetla. Kako je već jasno da on ne mari za divote kojima svi mi ostali homo sapiensi veselimo svoja nepca, a bio je izrazito loše raspoložen, odlučio sam mu priuštiti ono što najviše voli. Umetanje CD-a u njegove razjapljene ralje (iako je inače krotak poput janjeta), rezultiralo je trenutačnim zadovoljstvom koje se manifestiralo kroz niskofrekventno predenje i reprodukciju slikovnog zapisa na TV-u, a zavrtio se baš gore spomenuti *SW Demolition*. Kako ja najčešće, poput pravog prijatelja, dijelim njegovo zadovoljstvo, nadao sam se da će tako biti i ovaj put, ali prodavač mi je podvalio bofl robu!! Tako mi i treba kad trgujem s androidima.

NAPUCAJ GA SAD

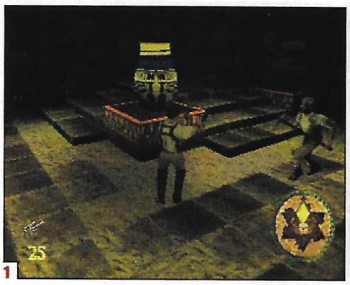
Star Wars tematika na Playstationu nikad nije zaživjela, a ni *Demolition* joj to neće omogućiti. Nakon zvjezdanih trenutaka koje su SW doživjeli na PC-ju kroz različite *X-Wingove* i *Tie Fightere*, stari škrtac Lucas zaželio je zaraditi još malo love na najpopularnijoj konzoli jučerašnjice iskorištavajući medijsku halabuku prošlogodišnje *Fantomske prijetnje*. Neće ići, gospo'n Lucas. Zvjezdani ratovi stvoreni su samo za gledanje, a ne i za igranje, posebno ne za proizvodnju ovakve lakrdije koja sama po sebi predstavlja pravo svetogrđe. Ah, ta lova. Moram priznati da sam ipak doživio nekoliko trenutaka zadovoljstva na samom početku kad se zavrtjelo ono poznato "Long time ago, in the Galaxy far, far away" uz pratnju zgodnog FMV-a, a ono što slijedi nakon toga treba što prije zaboraviti. Kao i u svakoj pucačini tako i u ovoj vrijedi samo jedno pravilo: ubij ili budi ubijen. Tu delikatnu radnju treba izvesti nakon što na početku odaberete jedan od četiriju modova igranja: *single battle*, turnir, *high-stakes* i lov na dronove. Ja među njima nisam pronašao nijedan koji bih poželio igrati duže od 15 minuta, no možda će neki znati cijeniti dosta široku lepezu bojnih polja i likova. Igranje je prilično jednostavno, treba samo malo naučiti upravljati i pucati, ali je izvedba vrlo loša jer je sve upakirano u ružne i izgledom siromašne arene koje osobito jadno izgledaju u multiplayer modu. Grafički je engine toliko loš da su za održavanje *frame-ratea* gotovo maknuli sve teksture s okoliša ostavivši hrpu obojanih poligona. Sredstva za rad, tj. borbena vozila posebna su priča. Poprilično ih je broj, a sve temeljne informacije dobivaju se na početku pri izboru vozila. Problem je u tome što sve te osobine, a posebno se to odnosi na brzinu, nemaju velikog efekta u igri. Tako će *racing-pod*, kojem samo ime govori čemu služi, jedva biti malo brži od legendarnih AT-ST dvohodalica. Osim toga, neki su neprijatelji toliko maleni da ih jedva vidite na ekranu, pa na kraju još ispadne da taj mali ima gotovo jednak oklop kao i neki mnogo veći neprijatelj i treba ga napucavati gotovo jednako kao i golemog Rancor beasta s topom na leđima. Kad sve te informacije stavite na gomilu, lako ćete shvatiti da vam *Star Wars Demolition* neće ponuditi mnogo razloga za zadovoljstvo i dugotrajno igranje. ⊗

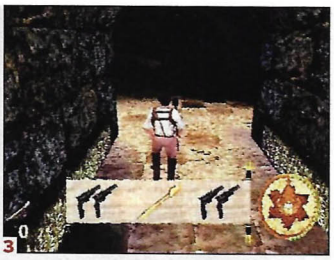
Poznati likovi i originalne lokacije mogu vas nakratko razveseliti

Konfuzija, nepreglednost i ružnoća vaši su najvjerniji pratitelji u ovoj igri

MAJKO MILA, KUD SMO ZAŠLI?

...trebali bi se zapitati u Luxafluxu. Nakon što su napravili sasvim prihvatljivu pucačinu s vozilima poznatu pod imenom *Vigilante 8*, trebali su se zadržati na izradi beskonačnih nastavaka za isti naslov. Dodaš malo grafike, nešto novih vozila i oružja, i to je to. Ali ne. Nekome je očito zazvučala vrlo *cool* borba s vozilima iz SW-a, ali mali vrijedni (?!) programeri nisu se baš potrudili pa smo dobili bezveznu, ružnu i dosadnu igru koja uza sve to još miješa i likove iz obje trilogije SW-a, što bi moglo povrijediti osjećaje istinskih zaljubljenika u film.





[1] Pazite da ne ugazite u živi pijesak koji je sve samo ne vidljiv [2] Iskoristite "brzi okret" u situacijama poput ove te bež'te glavom bez obzira [3] Arsenal oružja nije bogat, no nije ni siromašan [4] " Umirem, a svako jutro kad se pogledam u zrcalo, izgledam si ko da sam već dugo mrtav... Tko je sad tu lud?"

The Mummy

THE MUMMY	
proizvođač	UNIVERSAL
izdavač	KONAMI OF AMERICA
inačica	NTSC - US
datum izlaska	U PRODAJI
žanr	3D AVANTURA
broj igrača	1
platforma	PS, PC

Memory Card · Dual Shock Analog

Evo malog Huga, surfa na deblu...

"...skupili smo se ovdje, dragi sugrađani, da odamo počast našem dragom prijatelju..."

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	4
ORIGINALNOST	4
Svaki dan, osim subote i nedjelje, gledajte u 17:30 na 1. programu TV igru Hugo. Zanimljivija je.	4

Dragi naši čitatelji, ajte vi lijepo do obližnje videoteke i posudite istoimeni film da ne biste suzama nesretnicama smočili sirotu konzolu...

PIŠE Nevenka Šalat

Kad je nešto temeljeno na igranom filmu, red je da se filmom i predstavi. Dakle, sve počinje divnim FMV sekvencama filma koji je jedno vrijeme harao i našim kinima, no je li postigao uspjeh, ne znam baš, a nije me ni briga. Najvažnije je da je ova igra sada u mojim rukama. Da nastavim, prekrasna djeva, poput Kleopatre, mumijica je koja vam već u startu pokazuje koliko vas ne voli: žoharčići i pijesak u očima prvo je što će vam biti servirano kad uključite igru. A sažetak je otprilike ovakav: upravljate filmskim likovima koji se bore protiv zlih hordi s ciljom eliminacije njihovog big bossa mumije. U avanturu krećete opskrbljeni samo šakama, nožem i bakljom, no s vremenom bit će i drugih čuda (doduše, streljiva će uvijek biti malo).

MAMA, JA NE VIDIM...

Igra se žanrovski može usporediti s Indiana Jonesom, Excaliburom i sličnim faraonsko-mističnim igrama, ali je kvalitetom i doraženošću daleko iza njih. Zaprepastio me pop-up problem luđačkog razmjera koji značajno umanjuje kvalitetu vašeg igranja i nepretka jer kad bi se igra teleportirala u realnost, vi biste, bez obzira na plamteću baklju u ruci, vidjeli samo 3 koraka ispred sebe - uvijek i stalno, a to nema smisla i nije fer da nam na taj način serviraju (ne)preglednost nivoa.

HUGO I EKIPA

Igra je upotpunjena i miniigrama koje su također površno smišljene i izvedene tako da me prva podsjetila na originalnu TV igru Hugo putem telefona.

Ne samo da vaš lik ne sluša, nego nema pojma što se od njega traži - lijevo, desno, skoči, sagni se, a vi baš kao da tipkate po brojčicama prvog hrvatskog telefona iz 1871.g.

Isto tako, u miniigri gdje vas lovi roj zelenih muhara, uza sve "divote" oko grafike, javlja se i renderirana, crtana pozadina tako da doista ne znate gdje skočiti, je li to ispod vas ponor ili napukli pod piramide ili zid (u najgorem slučaju). I dalje je vaš lik nereaktivan i imun na bilo kakvu radnju vašeg prstića. I sada još cijeli taj sklop igrica unutar Majke igre treba uokviriti pop-up problemčinom, i što dobivamo? Dobivamo CD koji se smije vrtjeti samo na retrovi-

U ljeto 2001. godine u kina nam dolazi Mumija 2, odnosno The Mummy Returns. To bi mogla biti šansa za bolju igru, a možda i nju profućkaju...

zoru auta...

Ali dobro, glazba je O.K., uistinu. Nije toliko bitan podatak da je nadolazeća opasnost najavljena ubrzavanjem ritma i glasnoćom melodije, ali dobro dođe. Ipak, pitam se je li glazba uopće bitna ako je sve drugo jadnjikavo?

I za kraj sažetak s pokojim savjetom: nivoi nisu preveliki, umire se prilično lako, životi se gube samo tako, štedite streljivo, zalijećite se na *strijelce* nožem, L1 je vaš brzi okret zlata vrijedan, čuvajte se klimavih stupova, igra polako raste u svojoj zahtjevnosti, miniigrice odnose vam živote sve brže i brže, streljiva je sve manje, *checkpointova* je otprilike 6 po nivou, no kad dođe do *game overa*, onda je stvarno *over* cijelog *gamea*, i to vam je to. ⊗

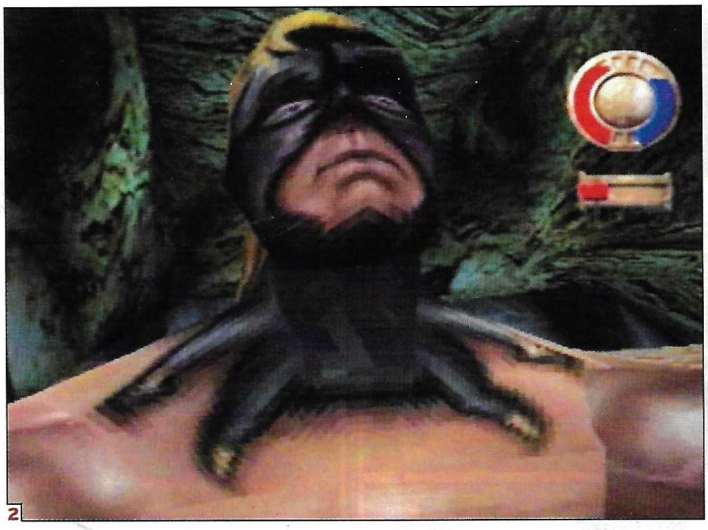
KRITIČARI O FILMU

"...filmu fali težine i zato mu slijedi instantni pad u zaborav."

"...adrenalinom nabijen film nezaustavne akcije..."

"...mješavina dijelova uzetih iz B-filmova tridesetih godina i blesavo stravičnih ideja kopiranih iz horor filmova također iz tridesetih godina."

" ...izvrsna glazba, napeti vizualni efekti, zanimljiva scenografija, velika doza neočekivanog humora i divna gluma cijele glumačke postave čini The Mummy hvalevrijednom horor avanturom."



[1] Prvi susret sa čudovištima, e pa da su opaki, i nisu **[2]** Što ti je maska, da mi je barem jedna takva za maškare **[3]** Ma koja Lara, mali se penje ko majmunče **[4]** No dobro, sad ste pretjerali, samo polako, jedan po jedan... Obećajem, svi ćete doći na red

Warriors of Might and Magic

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

proizvođač 3DO
izdavač 3DO
inačica NTSC-US
datum izlaska U PRODAJI
žanr AKCIJSKI RPG
broj igrača 1
platforma PS, PS2

Memory Card
Dual Shock Analog

U stvarnom su svijetu borbe pod zemljom dio svakodnevice... mravci i bubice također... No ovaj momak i gomila neobičnih čudovišta koja mu neprekidno skaču za vrat velika su zagonetka...

PIŠE Tanja Vitas

Bilo je to u davno, mračno doba. Zemlja je bila prokleta, vladali su rat, bijeda i strah. Ovo je priča o ratniku koji je ponovno unio svjetlost u ljudske živote i zbog toga bio osuđen na vječni život pod zemljom.

Tako nekako ide priča uz koju ide i uvodni filmić koji je u svakom slučaju zaslužio biti odgledan kako zbog same priče, tako i zbog odličnog izgleda. Nažalost, igra se ne nastavlja u istom blještavom revijskom tonu, grafika blijedi, a priča gubi smisao.

Prošle smo godine imali priliku vidjeti, možda čak i odigrati, *Crusaders of Might and Magic*. Iskreno, izgled i smisao same igre ubili su me u pojam. Iako je riječ o "vrlo sličnim" igrama koje, za divno čudo, potječu od istih "izumitelja", *Warriors of Might and Magic* sadrži ono nešto što će vas možda potaknuti i na drugi pogled te prepuštanje zabavi. Igra je vrlo dinamična pa borbe, tj. "satiranje" čudovišta, jednostavno prolijeću pred vašim očima (gotovo da uopće niste svjesni svoje brzine i učinkovitosti), no jedna je od mana što nakon nekog vremena dobivate dojam već viđenih scena. Zapravo je cijela igra otprilike onakva kakva je na početku: ide heroj podzemnim hodnicima i tamani nametnike iz dana u dan... Iako je sve manje-više jednolično, ipak vas nešto (sadomazo) tjera da idete dalje u potragu za idućim čudovištem, ma samo da još vidim što ću dobiti za nagradu, pa još jedano čudovište, pa teleport... Za napredovanje vam nije potrebna baš nikakva strategija ni previše razmišljanja nad idućom preprekom, jednostavno idite naprijed i redom rješavajte "probleme", red ključeva, škrinja, rasturi mačem kristal, budi dobar i nagradi se sjekirom... Da je lagano, je, ali ne izigravajte nekakvog neuništivog heroja jer kad-tad vam može naletjeti malo veći zmajček i njemu slični, a vi ste umorni i sa sendvičem u ruci i - nema vas više. Veličina čudovišta i njegov izgled ne znači da ga je teže uništiti, stoga će strategija koju koristite za uništavanje manjih neprijatelja (udri i bježi) biti učinkovita i kod većih. S obzirom da ne možete snimiti poziciju kad vam to padne na pamet, nego samo na određenim mjestima, malo opreza nije na odmet. Što se snimanja igre tiče, izvedeno je više nego zanimljivo, nema stiskanja gumbića i kojekakvog kemijanja, jednostavno prođete kroz "vratašca" i stvar je gotova (što sam starija, sve mi je veći gušt da se sve samo od sebe iščarobira).

Mojne mi tu pred nosom mahat kandžicama i izigravat neko čudovište... gazda je ovdje samo jedan...

NITI VIDIM NITI ČUJEM...

No dobro, ne mogu reći da je grafika briljantna, ali nije ni katastrofa. Pa dobro, kakva je?? E, pa negdje u sredini, tj. solidna (sjedi, dobar). Većina se zvukova temelji na neartikuliranom glasanju čudovišta, uz pokoju eksploziju i neprekidan zvuk vuš-vuš koji proizvodi vaš mač, sjekira...

Warriors of Might and Magic nije ništa senzacionalno, ni nezaobilazno, no želite li se opustiti i istodobno makljati i glumiti heroja a da vam sive stanice ne zakuhaju od naprezanja, ovo je prava igra... ⊗

Leteće čudovište iliti „viđe malog kako je spretan"

Sad kad imam sekirče, nitko mi ništa ne može

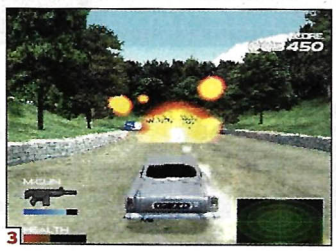
Opaki čarobir - kao vrlo je hrabar, a tu mi nosi kukuljicu da ga ni rođena majka ne bi prepoznala

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	4
E da je, primjerice, '98., dobila bi i više... al' nije, pa 'ko joj je onda kriv?	5

MAGIČNA VRATA

Eto, neka je barem nešto u ovoj igri originalno. S obzirom da smo to dosad već bezbroj puta vidjeli, uistinu je pravo čudo da nas može toliko razveseliti nekakav save point u vidu "vrata". No eto, živi sam primjer nekoga koga takve sitnice i više nego usrećuju - kad je već sama igra za niš', barem da je pošteno snimim i uljepšam si dan. Oni s lošijim vidom neka dobro prouče sliku da ne bi poslije bilo, eh pa di se tu snima... a ja mislio da je to monster u obliku vira...'



[1] Zahvaljujući animiranom liku u igri, postavljamo novu tezu: James Bond je razrok [2] Netko je rekao da se cure ne pale na aute? Mo'š mislit! [3] Oružja kojima je vaš automobil opremljen uklonit će sve prepreke na cesti

007 Racing

PROIZVOĐAČ Eutechnyx IZDAVAČ Electronic Arts DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR akcijska simulacija vožnje BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORME PlayStation PODRŽANI HARDVER memory card, dual shock, analog

Gledajući sve dosadašnje filmove Jamesa Bonda, dvije su nam stvari stalno zapinjale za oči: superzgodne žene koje su pravile društvo našem omiljenom tajnom agentu i, naravno, vrlo skupi automobili stavljeni mu na raspolaganje, opremljeni različitim dodacima. Vjerojatno se većina vas poželjela naći na njegovom mjestu u određenim trenutcima, vezanim uz spomenute detalje.

007 Racing nam neće omogućiti da se utrkujemo po krevetu s pripadnicama ljepšeg spola, nego će nas ubaciti u sve one prekrasne automobile kojima je popularni 007 sređivao negativce. To je ujedno i vaša uloga ovdje - vozeći automobile iz voznog parka Jamesa Bonda, spašavate svijet od različitih luđaka. Zvuči zanimljivo, no nažalost nije tako. Iako se ideja ove igre može smatrati iznimno zanimljivom, njena vrlo loša realizacija i izvedba neće joj donijeti značajniji uspjeh. *007 Racing* predstavlja križanca između *Drivera* i *Twisted metala*, koristeći različite elemente i jednog i drugog, ali mu je kvaliteta ipak na nešto nižoj razini. S vizualnog aspekta, *007 Racing* izgleda kao igra prve generacije: mnoštvo pop-upova, niska rezolucija i slabi grafički efekti. Ono što također smeta je potpuno arkadan pristup igri: u svakoj

James Bond, žene i auti ipak ne čine ovu igru kvalitetnom

misiji dobivate bodove, a možete je i ponavljati ne biste li možda napravili high score za taj nivo. Takav nas pristup dovodi do petnaestak potpuno nepovezanih misija i nikakvog motiva koji bi nas potaknuo da igramo dalje. Tehnički podaci i različita obećanja na papiru djeluju impresivno - svi poznati automobili Jamesa Bonda, različita oružja i dodaci za njih, petnaestak uzbudljivih misija, raznolike lokacije, napredan fizički model automobila - ali u praksi sve to izgleda jadno.

Šteta što je ovako dobra ideja protraćena uzalud. Ne mogu se oteti dojmu da je, uz neke preinake i dorade, ovo mogao biti itekako zanimljiv naslov. Ovako, jedino ako ste stvarno veliki obožavatelj, pružite mu šansu, no ne očekujete previše ⊗ Hrvoje Herceg

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	5
ORIGINALNOST	6
Vrlo dobra ideja upropaštena je slabom realizacijom	5

WWF Smackdown 2: Know Your Role

PROIZVOĐAČ Yukes IZDAVAČ THQ inačica PAL DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR wrestling BROJ IGRAČA 1-4 PLATFORME PlayStation PODRŽANI HARDVER memory card, dual shock analog, multitap

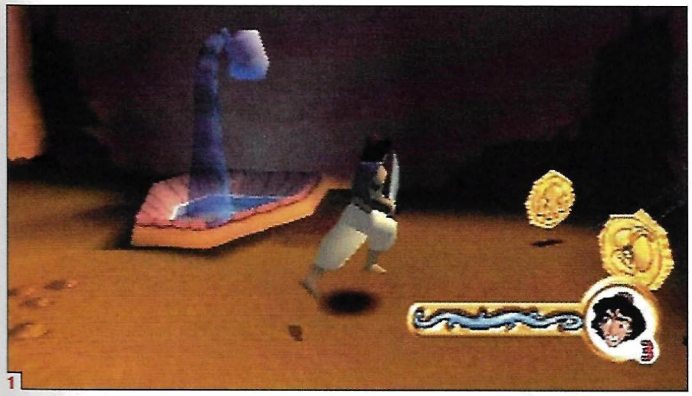
Tko je god pomislio da su kečeri dali i pokazali sve što su znali, grdno se prevario jer - fighteri su se vratili, bolji, veći i jači no ikad...

WWF Smack Down nam je ponudio najbolje wrestlerske borbe ikad napravljene, stoga je bilo sasvim logično očekivati to i od nastavka. Vjerovali ili ne, naša su se očekivanja i ostvarila: *WWF Smackdown 2* uspeo se na tron s kojeg, vjerujemo, neće sići tako skoro.

Uvod u samu igru senzacionalan je kao i uvijek, a izlasci boraca u ring (film + animacija) obaraju s nogu. Pred vama je 54 savršenih wrestlera (tek 6 ženskih), a na vama je da izaberete svog favorita i bacite se na posao (ja kao i uvijek biram Rocka). I dalje na raspolaganju imate Exibition, Create a P. P. V., Season, Create a Stable i jednu sasvim novu stvar - Create a Tault. Pred vama je model borca (tj. njegove konture) i cijeli niz mogućnosti. Odaberite mu: način hodanja, tip skakanja, početni borbeni položaj, stil borbe, stav za vrijeme prepucavanja... Opcija je pregršt i svaki će vam tip biti (uz vaše rotiranje) prikazan. Nakon završenog posla pohranite sve na karticu. Kreiranje borca zanimljivo je kao i uvijek, možete svog heroja ukrasiti svim i svačim (sva sreća da to ne vidi nitko osim vas). I ovaj će put multitap biti i više nego korištan pa ćete, osim premlaćivanja frendova, moći izmjenjivati i već naučene poteze. Sama igra ne donosi ništa novo, ni različito od prošlog *WWF Smackdowna*, no svejedno je osjetno bolja (ili sam ja već kuhana i pečena). Grafika je načelno ostala ista, no s obzirom na prijašnju kvalitetu, nije ni bilo potrebe za velikim prepravkama. Što se tiče zvuka, stvar je ista i ponavljala se ja tisuću puta ili ne, istina je jedna: "Igra je mrak". ⊗ Tanja Vitas

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	7
Nešto je divlje u zraku... Rock je u ringu...	9

[1] Di si, krasoto? Mojih ruku djelo i vraški primjer kako wrestleri ne bi smjeli izgledati [2] Krasota u akciji; možda je grda ko grijeh, al' je fakat učinkovita [3] Moj omiljeni štemer u akciji, da mi je samo znat ko će od njih obrat bostan



[1] Tko prvi do novčića - njemu dva [2] Mali sultani nisu jaki u borbi no zato se brane do j... [3] Jednoruka avet - bonusni dio igre gdje možete osvojiti život i slično (šta je slično životu?)

Aladdin in Nasira's Revenge

PROIZVOĐAČ Argonaut IZDAVAČ Disney Interactive inačica PAL DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR 3D platformska avantura BROJ IGRAČA 1 PLATFORME PlayStation, PC PODRŽANI HARDVER memory card, dual shock analog

Još nijedan Disneyjev lik crtanog filma nije doživio krah i pao u zaborav. Tako smo, primjerice, Aladina mogli gledati u kinu, ali i u knjigama i slikovnicama. On je O.K. momak, ima svoju (tro)sobnu lampicu, skladnu građu, RPG lice i arabeskama prošarane dimije, živi tamo negdje gdje je vruće i gdje se hrane isključivo voćem i bobicama, zabavlja se spašavanjem princeza, ugodnim razgovorima s avetima te čini sve one stvari koje čine i mladi.

Igra prati film, kako radnjom, tako i nivoima, a uz navedene dnevne zanimacije Aladina, serviran je i jedan pravi zadatak koji drži većinu igre. Sve se vrti oko Nasire, zle i naopake sestre još negativnijeg cara Jafara, malčice zapalog u vječna lovišta. U crtanom ga svijetu *sister* može vratiti, ali joj je potreban određen broj "ukrasnog kamenja" razbacanog diljem Agrabaha. Naravno, tu je Aladin koji će Nasiri 'stati na loptu' i odvići je jednom zauvijek ružnog ponašanja.

Prvo morate dobro svladati vještine malog 'dimijca' kao što su njihanje na konopima, usmjeravanje skoka i doskoka, proklizavanje (poput D'Arci u *Urban Chaosu*), šuljanje te krađa jabuka, kupoprodaja, mito i korupcija. U kretanju kroz nivoe pomaže vam dobri duh Genie (poput Pepea iz *Muppeta*) koji vas otprilike usmjerava što gdje činiti. Osim upravljanja Aladinom, kontolirat ćete i majmunče Abua te curetak Jasmine, uglavnom kad Aladin zaglavi u nekom od zatvora.

Grafika je solidna, glazba dobra, zamjerku nalazim u startnoj nejednostavnosti i nelakoći igranja kad još i niste svjesni što dečko sve može, a i usklađenost vaše želje s joystickovom realizacijom naredbe je malo lulava. Tu je i kamera koja dopušta rotacijski vidokrug, no ni to ponekad nije od velike pomoći. Sve u svemu, igra uopće nije loša, najbliže je oslikava već izašli Disneyjev *Tarzan* za PS koji je vrlo dobro prošao, a vi, dragi čitatelji, živi bili pa zaigrali. ⊗ Nevenka Šalat

Sve je lako kad si mlad i kad imaš dobrog duha u džepnoj pljoski...

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	6
Preteško za djecu, prejednostavno za odrasle	7

Incredible Crisis

PROIZVOĐAČ Polygon Magic IZDAVAČ Titus inačica NTSC-US DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR hahaha BROJ IGRAČA 1 PLATFORME PlayStation PODRŽANI HARDVER memory card, dual shock analog

Dobro, nije nam baš dosadio, to je multiplayer igra za sva vremena, ali sada možemo reći da je dobio nasljednika u single playeru.

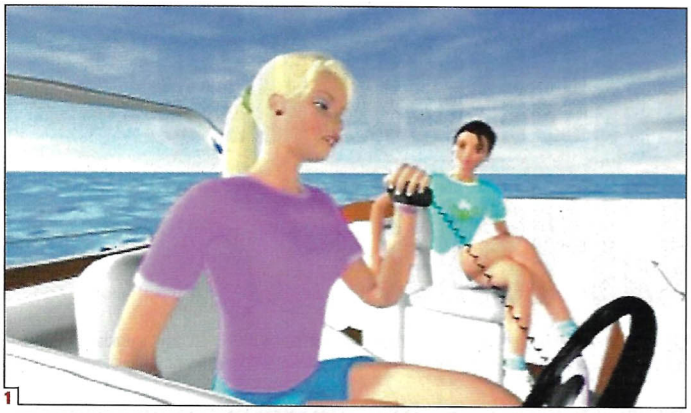
Incredible Crisis je toliko otkačena igra da se u nju morate zaljubiti na prvi pogled. Počinje u vrijeme tipičnog doručka tipične japanske obitelji pokušavajući dočarati tipičan radni dan, ma moram reći, tipičnog japanskog radnog čovjeka. Svaki od članova ove tip...hm, obitelji proživjet će ga na svoj način, a vi ste tu ne biste li im pomogli da ostanu živi i nađu se na večeri. Tipično!

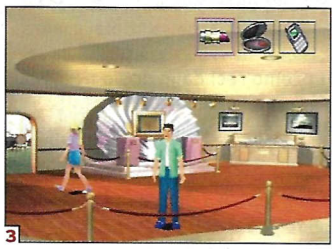
Ne... Sve ostalo je u ovoj igri atipično i nenormalno. Sa svakim od naših antijunaka odigrat ćete gomile miniigara koje će vas podsjetiti na prašnjave arkadne automate. U svakom slučaju, u *Incredible Crisisu* nema ni sekunde odmora. Uvrnuti japanski humor (eto, moramo im i to priznati) zabavljat će vas dugo, dugo sve dok ne pogledate na sat i shvatite da ste opet proćerdali ono vrijeme u kojem svi pristojni ljudi spavaju. Autorska inovativnost u slaganju najbizarnijih igrica dovest će i do nekih manje priličnih situacija. Npr. u jednoj od igara pristojni pater familias zaljubit će se (ludo!!!) u potpunu neznanku, a vi ćete je (na rendesu u zabavnom parku) morati rajcati sve dok ne pukne (hm, metaforički rečeno) i nebo se pritom zakrasi velebnim vatrometom (netko gledao *Duboko grlo*, the klasik?). A Bože moj, nitko nije ni rekao da je ovo igrica za klince... Ili minikviz koji vam priređuje osoblje Hitne pomoći?! Ne uspijete li odgovoriti na pitanje u pet sekundi, proglasit će vas mrtvim i buditi elektrošokovima. Vi ćete već biti dovoljno iskusni i utišati ton TV-a jer - tipični japanski biznismen dere se ko da je za govornicom nekog od naših protestnih skupova. Kad napokon ispravno odgovorite, mrtvi hladni izbacit će vas iz kola pravo u novu avanturu...

Incredible Crisis je jedna od onih *malih* igri koje svi pamtimo i pričamo o njima unucima. Zato i ne želim govoriti ništa više. Obvezatno i obligatno! *Have fun...* ⊗ Danijel Reškovac

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	9
ORIGINALNOST	9
A ludih li Japanaca...	9

[1] A sve je počelo tako nevino... [2] Inkriminirani zabavni park... [3] Ne, nije E.T. On se barem nije tako dero...





[1] "Ja sam krajnje uzbudjena i iznenadjena...", " Srndač zove Kečigu" bzk bzk zkk, "Kečiga, obavijesti Košutu, Bizon je u šumi, marihuanira a nas nije zvao..", zk zk bzk, .." privedi radi nekolegijalnosti.." zk bzk [2] Vaša osobna aktovka puna naoko ženskih stvari [3] " Odo ja iz ove prostorije, tu je sve ok osim što nedostaje tucet umjetnina ali, tko zna, možda su nedostajale i prije krađe..."

Detective Barbie

PROIZVOĐAČ Rune Craft IZDAVAČ Mattel DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR kao avantura BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORME PlayStation PODRŽANI HARDVER memory card, dual shock analog

Razumijem činjenicu da se svjetski poznati proizvođač igračaka Mattel odvažio uploviti i u ove virtualne vode, no zar u toj golemoj tvrtki ne radi baš nijedna žena? Ovo su čudo od igre zasigurno proizvele muške i samo muške ruke *vulgaris*. Užas!

HI, I'M BARBIE AND I'M BLOND AND STUPID...

Na nekoj vrsti Love Boata ukradene su tri vrijedne umjetnine. U pomoć je pozvana slatka Barbiecura nevjerojatnih tjelesnih proporcija, inače detektivka Bond, Džejmsa Bond.
I eto nje da riješi stvar. Ma, čas posla...

DAJ ME MALO PONIZI KAO PRAVO MUŠKO, PLIZ...MA BRAVO...

Prvo slijedi idiotsko upoznavanje igrača (igračica) s mogućnostima kontrolera - dakle, svi se gumbići na kontroleru mogu stiskati (jipii), a kada se stisnu, nešto se i dogodi (jipi again). Na početku u svojoj superaktovki nosite ruž za usne s ultracrvenim mogućnostima kojim pronalazite dijelove (!) otiska jednog (!) prsta veličine naslonjača stolca, potom malu pudrijeru s kistom pomoću kojeg fiksirate dio otiska te mobitelčić koji taj isti otisak skenira i šalje u središnje računalo, gdje se nađeni dijelovi pohranjuju i na kraju poput slagalice slažu u jedan golemi otisak papilarnih linija jagodice, najvjerojatnije King-Konga. Je li on kradljivac umjetnina, otkrijte sami.
Sve je detaljno objašnjeno putem nježnog, slušljivog i fino odgojenog glasa spikerice-vodiča, no ne posjedujete li engleske auditivne sposobnosti - adio, Mare, a da ih ne posjedujete, lako je moguće jer je mali broj djevojčica Hrvatica koje znaju engleski, dok vel'ke djevojke neće igrati tu debilanu. Muške ne ubrajam jer vjerojatno tekst i ne čitaju jer im već sam naslov ne zvuči obećavajuće. Uglavnom, riječ je o point and click avanturi, vrlo inertnoj i ponižavajućoj (za ljepši spol). Iako se unutar same igre nalaze i tri miniigre, *Detective Barbie* naći će se na samom dnu ljestvice igrivosti. Ništa, dragi mattelovci, najpametnije vam je izumiti još jedne karte za Uno ili napraviti novu PVC-djevojku koju možemo savijati, pipati, udavati za Kena, rađati Skiperice i preodijevati u kućanice ili jahačice. Ova igra čisti je promašaj. Vjerujte meni, curi koja nema ništa protiv plastičnjače Barbie jer sam dobar dio djetinjstva provela češljajući njene bujne kose, zlatne... ⊗ Nevenka Šalat

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	3
ORIGINALNOST	4
Topla preporuka: do dućana s igračkama po pravu Barbie pa je natežite do mile volje	4

Chicken Run

PROIZVOĐAČ Blitz IZDAVAČ Eidos inačica PAL DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR arkadna avantura BROJ IGRAČA 1 PLATFORME PS, PC PODRŽANI HARDVER dual shock analog, memory card

Već nam je dosta stupidnoidiotskih igrica koje se zvučno reklamiraju i furaju na račun filmova koje gledaju stupidnoidiotski petogodišnji Amerikanci.

Daaa, problem je, naravno, i u filmovima. Pa se onda nađe klapa veselih Engleza i napravi napokon zanimljiv animirani film, pa se onda može napraviti i zgodna (ne očekujte previše) igra.

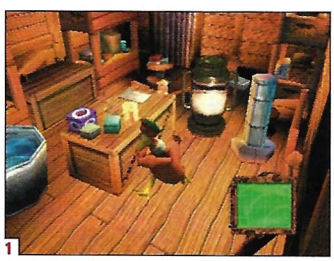
Chicken Run (ako stanem, bit ću jeftina, ako bježim, neću dobit...), ma koliko nas podsjećala na trenutačno kolajući vic, i nije loša igra. Klasična akcijska avantura u stilu PlayStation igara (čitaj: zgodno, šareno i 3D, što povlači i okretanja kamere te gubljenje u vremenu i prostoru) zadržala je duhovitost i prijeteću klaustrofobičnost predloška. Formula kako pobjeći iz logora, ovaj put kokošinjca, ako vam nije pri ruci Pele ili Michael Caine s nogometnom loptom i dobro se zabaviti, pristojno funkcionira. U ulozi ljepuškaste (božemene, na što sam spao) kokice i letećeg frajerapijetla tražit ćete dijelove smiješnih naprava koje vam nikako, ali nikako neće pomoći u bijegu. No, sastavljanjem istih, otvarat će se neke miniigrice za koje autori ovakvih društvenih vrednota tvrde da produžuju igru. Dobro. Pa neka im.

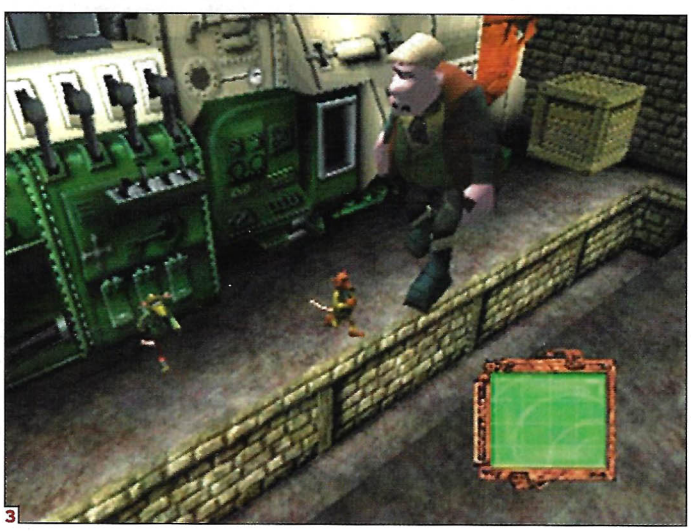
Posvećeno svim kokošima koje ne bježe

Na putu do velikog bijega ispriječili su vam se vlasnici farme i njihovi krvoločni, brrrr, ali, avaj, priglupi psi. Jeste li ikad pokušali ukrasti kost pospanom psu? I ne pokušavajte. U igri vas takva čarobna simulacija može stajati sate i sate izgubljenog vremena. Nagrada za trud su sekvence iz filma i sličice koje pronalazite usput. Kad ih razmijenite s frendovima, shvatit ćete da ste mogli i pametnije potrošiti popodne. Izlazak? Pivo? Neeee, prije sokić i lizalica jer ova je igra, za razliku od filma, namijenjena najmlađima pa je moramo još strožije i ocjenjivati (jer čime nam sve ne truju mladež, i ostale parole). Ma dobro, *Chicken Run* je zgodna igra koja se brzo zaboravlja, samo što ja mrzim kokoši. ⊗ Danijel Reškovac

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	6
Sve ono o čemu ste oduvijek sanjali: biti kokoš!	7

[1] Kad si kokoš, stalno trčiš [2] Da ne govorimo o stalnom stresu, odgovornosti i problemima na poslu [3] Gazda je tako veliki... i ima tako veliki...čekić





[1] Zasjeli junaci na zemlju junačku, pa se gledaju. Tko će prvi povući obarač? [2] Trči, trči. Tko trči, taj se i umori [3] Tko puca? Motorne sanjke? Bačve? Kamion?

Spec Ops: Ranger Elite

PROIZVOĐAČ **Talonsoft** IZDAVAČ **Take 2** inačica **NTSC-US** DATUM IZLASKA **u prodaji, ali koga briga?** ŽANR **vojna pucačina** BROJ IGRAČA **1** PLATFORME **PlayStation** PODRŽANI HARDVER **memory card, dual shock analog**

"Živjele", odgovaramo i mi, itekako svjesni da smo dobili još jedan naslov koji govori o specijalnim postrojbama.

Budući da navedena tematika uživa veliku popularnost među PC igračima, netko se tu i tamo dosjeti omogućiti uživateljima PlayStationa odgovarajuću dozu junačkog zalaganja. Kako nema vremena, prostora i dovoljno igrača za nogomet (koji je, kako svi znamo iz nekih prošlih vremena, logičan nastavak rata drugim sredstvima), obrana državnih ciljeva se obavlja oružanim putem. Junački se dres zamjenjuje maskirnom odorom, a *cavallino rampante* volan dugocijevnim oružjem napunjenim bojnim mecima. Dok izbornik postrojbe prazni treću kutiju tog jutra, vojnici se kunu kako će u fair-play takmi pobiti svakoga tko im se ispriječi na putu. Hladni profesionalizam je nužan jer se cijeli svijet urotio kako bi naši danas izgubili. Helikopter se spušta na visinu iskakanja, a vojnici istrčavaju na teren praćeni burnim odobravanjem ptica s okolnog drveća. Mrski neprijatelj može biti iza svakog kamena...

Spec Ops: Ranger Elite gubi svoju utakmicu na samom početku prvog poluvremena jer od dviju svari koje su nužne da bi igra bila uspješna, igrivosti i dobre grafike, nema nijednu. Naredite li jednom vojniku da ustane, ustat će i drugi, udaljen kilometar i pol, a to je, kao što znamo, vrlo zdravo, pogotovo na neprijateljskoj polovici igrališta, dok će loša grafika uporno odbijati jasno prikazivanje terorista i slične žgadije koja vaše igrače puni olovom (što je također zdravo). Arkadno učenje položaja svakog obrambenog igrača postaje jedini način napredovanja kroz prvenstvo, što i nije neka fora. Istina, postoji i opcija za istodobno igranje dvojice igrača (svakom po puška, pa zajedno do pobjede), no i ona nakon nekog vremena izgubi čar. Zaključak: "M-16 u dobrom stanju, prvi vlasnik, mijenjam za nogometnu loptu, bubamaru, kombinacije moguće". Pa ti pjevaj borbene. ⊗

Amar Rešić

Nastavče *Rainbow Sixa*, gdje li si?

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	4
ORIGINALNOST	6
Dobro smišljeno, loše realizirano. Šteta	5

Cool Boarders 2001

PROIZVOĐAČ **Sony** IZDAVAČ **Sony** inačica **NTSC** DATUM IZLASKA **veljača 2001.** ŽANR **sportska simulacija** BROJ IGRAČA **1-2** PLATFORME **PlayStation** PODRŽANI HARDVER **memocard, dual shock, analog**

Ma dajte, molim vas! Snowboarding! Sigurno se pitate tko se time bavi u ovo vrijeme. Pa ljudi koji sebe smatraju ekstremnima. Ekstremno - KAK' TO DOBRO ZVUČI.

Štoviše, toliko dobro da nas sve tjera da sutra kupimo još jedan nastavak *Cool Boardersa* umjesto zalihe kruha i mlijeka za iduća dva-tri mjeseca. Zbog čega je *Cool Boarders* toliko ekstreman? Za početak imamo malo dernjave uz zvuk gitare, što se u ekstremaškim krugovima naziva "mjuza". Ona nas prati cijelih pet minuta (max), koliko ćete i provesti uz ovu bordersku ekstravaganciju. Znam da sam već ostavio dojam da ne volim snowboarding i metal ili punk glazbu, no to nije točno. Naime, ne volim kad se nekoliko ljudi odluči eksploatirati termin ekstremnih sportova u jeftinom serijalu PlayStation igre. I to loše igre. *Cool Boarders 2001* i njegova tri-četiri prethodnika zapravo su jednaki. Komande su neshvatljivo šlampave, tehniciranje je nemoguće, a akrobacije se izvode (paz' sad) komboima pomoću pet-šest pritisaka na sivi dildo u vašim rukama. Staze su uglavnom natrpane preprekama i rampama, tako da *fristajlanje* možete objesiti mačku o rep. Fizički je engine, u drugu ruku, dosljedan svojim prethodnicima, dakle, niš' ne valja. Mogućnosti personalizacije vašeg bordaša izborom odjeće i naljepnice na boardu je donekle zabavno namjeravate li više vremena provesti igrajući se s barbie nego gazeći (virtualni) snijeg. Broj mogućih disciplina poput big aira ili half-pipea je donekle zanimljiv, iako ne i dovoljno intrigantan da nadmaši katastrofalne kockaste likove koji većinu vremena provode nabijajući (virtualno) dupe po snijegu. Vjerujem da postoji velik broj igara koje se prepucavaju oko bordaškog vrha PSX-tržišta, što mislim da je u redu. No, to me neizbježno dovodi do još jednog zaključka - postoji velik broj sličnih igara koje su bolje od *Cool Boardersa 2001.* Kao što ste već mogli zaključiti čitajući ovu recenziju, ovaj Sonyjev uradak nema previše veze s dobrim boarding igrama, a kamoli s ekstremnim sportovima. Dakle, pustite igru da ode niz odvod zaboravljenih promašaja. A odlučite li se baviti nečim ekstremnijim, razmislite o ugradnji baterija u ručne svjetiljke. ⊗

Damir Rukavina

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	3
ORIGINALNOST	1
Patetika u svojoj izvornoj formi; snowboarding zaslužuje bolje od ovoga. Odigrajte radije *SSX*	1

[1] Je, a ovo vani se zove *grajndanje* [2] Zamislite samo izraze na licima ljudi koji se voze u ovoj žičari [3] Ljupiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii... s novim *olvejzom* možeš bordati, mislim... možeš

[1] Kralj, kraljica i njihov savjetnik vrlo su pričljivi, no imajte strpljenja jer reći će vam korisne stvari **[2]** Wow! Što - svjetlosni efekti ili noge? Nema veze **[3]** Pravi *buvljak*. Za kupiti svega: od viteških čarapa do akustične gitare s originalnim žicama iz 16. stoljeća **[4]** Čudovišta u igri su vrlo raznovrsna i lijepo modelirana, no ne može se reći da si lijepa

Summoner

SUMMONER

proizvođač VOLITION
izdavač THQ
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr RPG
broj igrača 1
platforma PLAYSTATION 2, PC

PS2 Memory Card
Dual Shock 2

Za sada, definitivno najbolji RPG na PlayStationu 2 ne dolazi iz Japana. Mrzitelji manga grafike i duševnih trauma nezrelih tinejdžera konačno mogu odahnuti

PIŠE Berislav Jozić

Kad je tvrtka Volition, dosad poznata po 3D simulaciji *Descent* za PC, najavila svoju prvu igru za PlayStation 2, ljubitelji RPG-žanra sa zanimanjem su počeli pratiti razvoj događaja. Slike koje su uslijedile, kao i detalji o priči i načinu igre unijeli su im nadu u srca - konačno se sprema RPG koji neće biti u 'japanskom' tonu.

DOŠAO JE DAN

Summoner je stigao i ja sam ga morao imati. Upalim igru - sliči na *Diablo*. Prošetam nekoliko koraka - oduševim se detaljima. Zavrtim pogled - prekrasno glatko. Čekaj, čekaj - zavrtim pogled - *pop-up*?! Nažalost, da. Prije nego počnem o svim njezinim dobrim stranama, moram spomenuti veliki problem ove igre, pop-up. Pojava za koju sam mislio da će biti ostavljena u

Eto nama i zabave. Gas do daske, gazi sve što stigneš, ništa nije važno osim - stići prvi. Koncept je prokušan, zašto ga ne iskoristiti još jednom?

PIŠE Amar Rešić

Midnight Club

PROIZVOĐAČ Angel Studios IZDAVAČ Take 2 & Rockstar Games inačica PAL DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR arkadna vožnja BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORMA PlayStation2 PODRŽANI HARDVER PS2 memory card (min. 350 KB), dual shock analog, dual shock 2 analog (svi gumbi), većina volana, PS2 multitap

Iako se od ovog naslova mnogo očekivalo, nije baš sve tako i ispalo. Ipak, to mu nije umanjilo vrijednost jer su sve one stvari koje su se na prvi pogled činile nedostatkom postale prednost, a stvarne smo nedostatke pod teretom tih novonastalih prednosti ubrzo zaboravili.

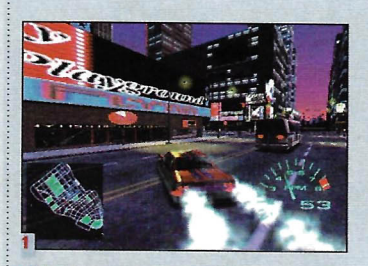
Midnight Club je igra zabavnog koncepta u kojem se kruženje po napučenim ulicama New Yorka i Londona ispreplići s bjesomučnim utrkivanjem protiv pacijenata koji sebe nazivaju Midnight Club. Njih je mnogo, izlaze na ulice pod okriljem mraka ne brinući uopće za sigurnost pješaka, javnu imovinu te, negirajući vrijedeće zakone o prometu, priređuju bjesomučna natjeravanja u kojima je jedini cilj, kako je u nadnaslovu naglašeno, stići prvi (kao i u svim drugim utrkama, uostalom). Pobjeđivanjem ćete napredovati kroz organizaciju, stjecati nove automobile i telefonske brojeve protivnika.

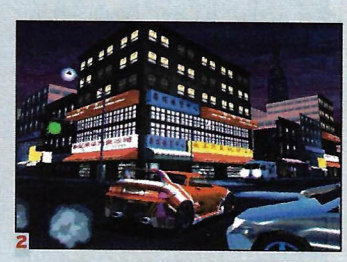
Moguće je mijenjati vremenske uvjete, kao i doba dana

Jednostavnim se pozivom obična vožnja petvara u ozbiljno narušavanje svih zakona jedne pravne države što, čini se, nikoga ne brine. Sama vožnja je poprilično solidno izvedena, potpuno arkadno, no to je za ovaj naslov prednost. Najveće iznenađenje predstavljaju detaljni prikazi samih gradova- Manhattan je stvarno Manhattan, London je London, sa svim vitalnim građevinama, parkovima i cestama poput onih u stvarnom životu. Nema većeg gušta nego proći pokraj zgrade Ujedinjenih naroda ili Buckhingamske palače s dvjesto na sat dok se pješaci (koje je moguće zgaziti, nabijati u zidove, te činiti sve ostale zabavne stvari) u panici bacaju što dalje od vašeg vozila. Ako tražite naslov koji će vam ponuditi zabavnu vožnju bez previše mozganja, *Midnight Club* je pravi izbor. Što reći, nego: "Očekujemo nastavak". S nestrpljenjem. ⊗

MIŠLJENJE

IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	7
Malo jurnjave, malo gledanja, malo zabave, svega pomalo	7





[1] Lagana noćna vožnja ulicama New Yorka sa tendencijom pretvaranja okoliša u gomilu krša **[2]** Crvena pila s velikim spojlerom. Automobili nisu licencirani, ali prepoznaju se konture Toyotinog MR2

ostavštinu PlayStationu ipak se pojavila i na PS2. Naime, lokacije prepune detalja, divno nacrtane i animirane "iskaču" iz ničega na vaš ekran, što je simptom lošeg korištenja memorije - ili njezinog nedostatka. Da ne pričamo dalje o tome, zaključit ću da je pop-up jedini tehnički problem *Summonera* koji je po svim ostalim elelmentima - kako dizajnu likova i lokacija, tako i njihovoj animaciji te zvučnoj podlozi - pravi užitak za oči i uši.

A IGRA?

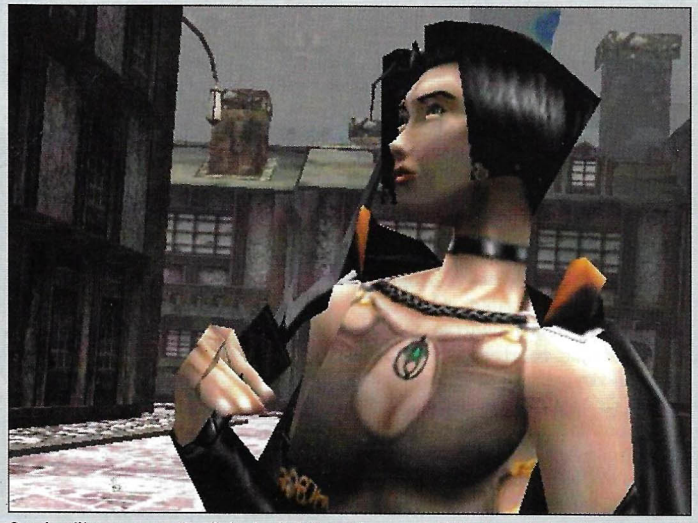
Ma, da, dolazim do toga. Najbitnija stvar u *Summoneru* i nije njegova grafika nego stil igre. Kao što je vizualno sasvim drugačiji od dosadašnjih PlayStation RPG-ova, koji su većinom bili crtani na japanski manga način, tako je i način igre napravljen po uzoru na popularne PC igre ovog žanra (koje su većinom američkog podrijetla). Kretanje po svim lokacijama je u 3D-u, po uzoru na *Diablo*, a kad vodite grupu likova, oni trče za predvodnikom kojim vi upravljate. Borba je također u istom engineu (znači - nema prekida dok se otvori ekran za borbu) i u real-timeu. Činjenica da odjednom možete upravljati samo jednim likom ne otežava borbu, jer ostalima upravlja moćna umjetna inteligencija kojoj možete narediti hoće li lik napadati hladnim oružjem, bacati čarolije za liječenje ili napad ili kombinaciju svega toga. Ako baš želite da netko u određenom trenutku baci specifičnu čaroliju ili napadne točno određenog protivnika, prebacivanje s lika na lik izvodi se jednostavnim pritiskom na L2/R2.
Općenito, kontrole su u *Summoneru* vrlo ugodne, a u kombinaciji s potpunom slobodom okretanja kamere

Pravo RPG osvježenje u moru Final Fantasy kopija

oko vaših likova daju vam slobodu detaljnog istraživanja lokacija, što će vam i trebati jer su lokacije po kojima se krećete Đ goleme. *Summoner* se odvija u svijetu veličine onoga iz Final Fantasyja pa je kretanje po karti čak i slično onom u FF8. No, svaka posebna lokacija - gradovi, sela, špilje, pa čak i mjesta na kojima slučajno naletite na protivnike (encounteri) - veliki su i detaljni prostori čije će vam istraživanje otkriti hrpu uzbudljivih stvari. Lanelle, glavni grad prvog kontinenta na kojem ćete se naći, je u usporedbi s dosadašnjim RPG-ovima na PlayStationu pravi velegrad. Sa stotinama ljudi koji šeću njegovim ulicama, hrpetinom trgovina i golemim brojem lokacija i questova vama na izbor.

QUESTOVI?

A ja mislio da *Summoner* prati neku priču. Ma da, prati priču - standardnu varijaciju na temu spašavanja svijeta, začinjenu s nekoliko oštrih obrata i iznenađenja. No, neovisno o tome kako vam ide rješavanje glavne zagonetke, igra je prepuna sitnih zadataka koje možete obavljati za slavu, novac, predmete i iskustvo. Na svakom koraku naići ćete na nekog čovjeka s poteškoćama za čije je rješavanje potreban čvrst mač ili brza pamet, tako da vam nikad neće biti dosadno. A oprema, novac i iskustvo stečeno takvim zadacima bit će nužni u opremanju i razvijanju



Ova je slika samo za Danijela. Izgled likova izravno ovisi o tome kako ste ih opremili, stoga ste u nedoumici da li djevojke bolje oklopiti ili uživati u njihovom izgledu

vaših likova i njihovih sposobnosti kako bi bili dorasli teškim kušnjama koje ih očekuju duž cijele igre. Kombinacija zanimljive i detaljno razrađene priče, kao i hrpetine manjih i većih questova čini *Summoner* igrom koja se igra danima i tjednima i ne može vam nikad dosaditi.

Ako ste ljubitelj prirode, Summoner vam pruža mogućnosti da doista uživate u krajoliku

Mnogo je toga što bih mogao pričati o *Summoneru*, no morat će pričekati neka bolja vremena i više prostora. Dovoljno je reći da je riječ o sasvim novoj vrsti RPG-a, koji će sigurno oduševiti igrače i doći kao dobrodošla promjena nakon hrpe jednoličnih japanskih RPG-ova kakve smo igrali u posljednje vrijeme. ⊗

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	10
ORIGINALNOST	9
Vrlo dobar RGP, ali mu pop-up snizuje ocjenu	8

Theme Park World

U nedostatku strategija, ljubitelji taktičkog igranja na PlayStationu 2 će se, zasad, morati zadovoljiti ovim. A što se mora - nije teško PIŠE Berislav Jozić

PROIZVOĐAČ Electronic Arts IZDAVAČ Electronic Arts inačica PAL DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR Menađerska simulacija BROJ IGRAČA 1 PLATFORME PlayStation2, PC PODRŽANI HARDVER memory card PS2 - 251 kb min, dual shock 2 - stick, vibro

Nije teško, jer *Theme Park World* će brzo zarobiti svakoga tko mu da šansu. Pa tko bi mogao odoljeti prilici da stvori vlastiti zabavni park - kompletan - s vožnjama, štandovima s igračkama i hranom te šaljivim klaunima koji trčkaraju uokolo zabavljajući posjetitelje. A sve to kroz vrlo jednostavno sučelje popraćeno opuštajućom glazbom. Divna zabava za nedjeljno poslijepodne.
Definitivno je tako. Iako *TPW* ne donosi mnogo novoga u odnosu na PlayStation inačicu (koja se zvala kratko - *Theme Park*), postoji nekoliko sitnica koje će privući ljubitelje ovakvog tipa igara. Upravljanje parkom ostalo je vrlo detaljno - od brige za plaće svih službenika preko osiguravanja hrane i pića za posjetitelje do dizajniranja vožnji i drugih atrakcija. Sada se čak možete i sami spustiti u park i iskušati neku od svojih vožnji da vidite zašto posjetitelji toliko vrište. Cilj igre više nije samo zarada, iako novac nikad nije sporedan, nego i ostvarivanje specijalnih zadataka - npr. određenog broja gostiju ili razine zadovoljstva. Svaki ostvareni zadatak donosi vam zlatne ulaznice, a određeni broj takvih ulaznica omogućuje kupnju novog parka s novim, težim zadacima. I tako to ide, od parka do parka. Kreirat ćete lude vožnje, paziti na zahtjeve gostiju, balansirati između zadovoljstva radnika - koje ovisi o plaćama - i veće zarade i pritom se dobro zabavljati. Pa tko i ne bi kad je sve šareno i veselo, popraćeno laganom glazbom i zvukovima zadovoljne gomile.
Ipak, koliko god bio zabavan, *TPW* zapravo nema "dubinu" uistinu privlačne, "zarazne" igre i nakon nekoliko izgrađenih parkova može postati relativno dosadan. S obzirom na to kakvu investiciju trenutačno predstavljaju PS2 igre, razmislite dobro prije nego ga odaberete s police. ⊗

[1] Pazite na oblačiće nad glavama klijenata i ispunjavajte sve njihove želje [2] Ovako to izgleda kad odlučite sići u masu i sami se uvjeriti koliko je uistinu zabavno u vašem parku

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	6
Zabavno i opuštajuće, s opasnošću da prijeđe u dosadu	6

Posudite prije nego kupite

1

2

3

4

[1] Najdinamičniji pogled je onaj iznad vozačeve kacige. Usput pogledajte i horizont [2] Pogled unatrag. Svi bolidi su detaljno nacrtani, dok usporavanja slike gotovo da i nema [3] Sudari su česti, a posljedice ovise o odabiru damage opcije. Novina u obliku dima funkcionira besprijekorno [4] Arrows otkida stražnji spojler na jadnom BAR-u. Nesportski, ali mora se

F1 CHAMP. SEASON 2000

proizvođač EA SPORTS
izdavač EA GAMES
inačica PAL
datum izlaska U PRODAJI
žanr F1 SIMULACIJA
broj igrača 1-4
platforma PLAYSTATION2, PLAYSTATION, PC, GAME BOY COLOR

PS2 Memory Card (min. 156 KB) · Dual Shock Analog · većina volana · PS 2 multitap

F1 Championship Season 2000

Nova sezona samo što nije počela, a iz radionice EA Sportsa stiže naslov koji nam vraća boje i mirise prošlogodišnjih utrka. Bio bi neoprostiv grijeh propustiti ga, a razloga su dva PIŠE Amar Rešić

Razlog prvi. *F1 Championship Season 2000* je prva simulacija Formule 1 na PS2 konzoli. Ovaj put su EA Sports pretekli Psygnosis te, kako to već biva, u startu zaradili hrpu novca. Raspravu na temu jesu li to zaslužili ili nisu ćemo ostaviti za neki drugi put i zaključiti narodnom: Tko prvi, njemu djevojka. Sve one napaljene oči koje su zvjerale po policama tražeći odgovarajući, prvi naslov koji će njihova nova konzola rado zavrtjeti su svoju dozu ludila nahranile upravo kupujući spomenutu igru. A njih nije malo, vjerujte. Kako dobri rezultati prodaje ne znače nužno i kvalitetan proizvod (sjetim se ponekad jednog operativnog sustava za računala, ima neke veze sa staklima ili tako nekako), odlučili smo

Za one koji uistinu vole brzinu, a nije im ni važno jure li po asfaltu, zemlji ili ledu PIŠE Berislav Jozić

Smuggler's Run

PROIZVOĐAČ Angel Studios IZDAVAČ Take 2 & Rockstar Games inačica PAL DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR simulacija vožnje BROJ IGRAČA 1-2 PLATFORME PlayStation2 PODRŽANI HARDVER PS2 Memory Card - 332 kb min, Dual Shock 2

Kad mi je Dario dao *Smuggler's Run* na recenziju, popratio ga je ne baš laskavim primjedbama o jednoličnosti i neuglednosti, stoga i nisam previše očekivao ubacujući ga u svoj PS2.
Već za dvadesetak minuta nazvao sam ga i upitao je li igru uopće igrao. Naime, *Smuggler's Run* je sve samo ne dosadna i jednolična igra. Od početnog izbornika prati vas brza glazba, sučelje vas jednostavno uvuče u automobil, a kad pojurite - zabava ne prestaje.
Priča je jednostavna. Član ste družine krijumčara te morate prenositi teret s mjesta na mjesto izbjegavajući policiju i druge krijumčare i još se pritom boriti s vremenskim ograničenjem. Na raspolaganju vam je desetak automobila, ali ih morate zaraditi (krećete samo s dva). Tereni po kojima jurite granični su predjeli Sjedinjenih Američkih Država - pustinja na granici s Meksikom te šumovita i snijegom pokrivena sjeverna granica. Da bi se bolje dočarala realnost, postoje zapravo samo tri lokacije na kojima vozite, no svaka je toliko velika da ni u 15-ak misija nećete proći sve njezine dijelove - a onda slijedi druga. Čar igre je baš u tome da morate, kao pravi krijumčar, dobro poznavati teren i prilagođavati mu svoju vožnju. Ako znate za oštru uzbrdicu, zaobići ćete je vozite li slabi *buggy*, jer bi vas usporila, ali zato si možete dopustiti taj put ako ste u moćnom terencu. Zbog toga što igrač mora poznavati teren i vozila, kao i zbog strogih vremenskih ograničenja, igra se na početku čini vrlo teškom - pa čak i nemogućom, no nakon nekog vremena postat ćete izvrstan vozač, koji će čak i najteže misije prolaziti za svega nekoliko pokušaja.
Evo, dođoh do kraja recenzije a da nisam ni spomenuo tehničku stranu. Ona je iznimno kvalitetna, no istina je da ćete veći dio igre biti toliko zauzeti vožnjom da ništa drugo nećete ni primijetiti. ⊗

Neće proći ni desetina igre, a vi ćete osjetiti snažnu adrenalinsku injekciju

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	8
ORIGINALNOST	8
Iako nije baš realna, ovo je nevjerojatno uzbudljiva simulacija	8

1

2

[1] Pogled u daljinu, detalji, bez pop-upa - da, programeri su počeli koristiti snagu i mogućnosti PS2 [2] Uz ovako označene ciljeve, uočavanje nije problem. Teško je stići na vrijeme

F1CS2000 podariti trenutak slave na našim stranicama. Pa, eto ga.

POTRAGA ZA IZGUBLJENIM VREMENOM

Bila jednom jedna igra i zvala se *F1 Championship Season 2000*. Razlika između nje i *F1 Championship Season 2000* je u tome što je prva bila objavljenja za PSone. Ta je igra imala sve što bi jedna F1 igra trebala imati, ali nije imala grafiku koju može prikazati PS2. E, to nas je dovelo do razloga dugog. Premda prva, *F1CS2000* je u grafičkom pogledu vrlo solidno napravljena igra. Kako patimo od manjka referenci na PS2, dovoljno će govoriti podatak da je grafika gotovo na razini one koju omogućuju vrhunski složene PC konfiguracije. Pop-up je općenito s pojavom PS2 postao potpuna nepoznanica pa njegov izostanak nećemo posebno ni komentirati, dok modeli bolida izgledaju iznenađujuće detaljno. Svaka, pa i najmanja reklama je jasno vidljiva, čak i čitljiva, dok se sve kvalitete razotkrivaju tek gledanjem replaya (koji, nažalost, opet funkcionira kao u svim EA naslovima: pritiskom na △ možete odgledati posljednjih dvadesetak sekundi utrke, i to je to - bez snimanja, editiranja i sličnog). Staze su također prepune detalja (svaka neravnina asfalta se osjeti na ovjesu, najbolje napravljenom dijelu fizičkog modela bolida), no zamjerka ide na račun izostavljanja prikazivanja *racing linea*, kao i misteriozno zaboravljenog iscrtavanja plamena iz motora te grijanja kočnica na bolidima. To vjerojatno treba pripisati želji za što bržim završavanjem igre, ali sitnice čine pravu stvar pravom, pa eto. Zvuk je stereo, izvrstan, s mnoštvom efekata i predivnim zvukom mjenjača i motora. No, tu negdje počinju i zamjerke. Dva razloga za smo nabrojili, sada slijede oni protiv.

RAZLOZI PROTIV

Bila jednom jedna igra i zvala se *F1 Championship Season 2000*. Razlika između nje i *F1 Championship Season 2000* je u tome što je prva bila objavljenja za PSone. Ta je igra imala sve one opcije koje *F1 Championship Season 2000* za PS2 nema, a to je neoprostivo, pogotovo uzme li se u obzir da su obje najavljivane kao "isti naslov na dvije konzole". Naime, počnimo s mjenjačem. Semi-automatsko mijenjanje brzina je do *F1CS2000* za PS2 značilo "prema gore manualno, prema dolje poluautomatski". U ovoj igri semi-automatic znači isto što i "bilo gore, bilo dolje - manualno", što je nelogično i nerealno (a EA se uvijek hvali realnošću svojih naslova, je li?). Dalje, svi bolidi imaju po sedam brzina (što nije točno), a i sam sustav njihovog prilagođavanja za utrke je bitno pojednostavljen u odnosu na PSone inačicu. O nekakvoj telemetriji nema ni govora, a sve divne novine koje je PSone inačica unijela u kvalifikacije (ubrzavanje vremena, gledanje tuđih krugova) su nestale u magli zaborava. Nadalje, primjećujemo izostanak obavijesti iz boxa u slušalicama, što nikako ne pridonosi dinamici utrke. Što se AI-ja ostalih vozača tiče, on je na veoma niskoj, gotovo arkadnoj razini. Konkurenciju je na *easy* postavci moguće samljeti malim prstom sve dok ste na stazi, ali tek s *medium* postavkom na površinu izlazi sva nedorađenost ove igre. Naime, neke će zavoje protivnici proći brzinom svjetlosti (pogotovo one pred kojima TREBA kočiti), dok će za neka blaga skretanja kočiti i pedeset metara prije, a vi ćete se zabiti u njihov skupocjeni stražnji kraj. Uz *damage on* opciju vaša je utrka gotova, a količina psovki upućenih ekranu i EA Sportsu se mjeri kubicima. O *expertu* neću ni pričati, jer nema smisla.

Sve u svemu, najprimjetljiviji je izostanak najvažnijeg, scenarij moda, ali i taj se propust utopio u moru prosječnosti kojom *F1CS200* obiluje. Ako BAŠ morate kupiti ovu igru, učinite to, no strpljeni-spašeni će veću dozu uživanja zasigurno pronaći u Psygnosisovoj *Formuli One 2001* koja izlazi za koji mjesec, a donosi sve podatke vezane za sezonu pred nama i, nadamo se, više uživanja od prvog poluproizvoda koji nam je isporučio EA Sports. Reći će netko "događa se i najboljima". Događa se, ali onda više nisu najbolji. Tako to, nažalost, ide. ⊗

Vožnja po kiši je jedna od rjetkih svijetlih točaka ove igre, bar dok je o vizualnom dojmu riječ

Ovakva vožnja je poželjna, ali teško ostvariva. Netko će kad-tad prerano zakočiti

ŠTO JOŠ NE ŠTIMA?

Mnogo toga. I pri uključenim prekršajima nema žutih i zelenih zastavica, nema ni plavih, dok crnu nećete ni vidjeti, a kamoli dobiti, bez obzira vozili se unatrag i sijali smrt na sve strane ili po tisućiti put sjekli šikanu nakon ravnine na Melbourneu. Nadalje, ne čudite se ako vam neki bolid iz čista mira uleti među kotače i izgura vas sa staze, a ni to što vas minorni Minardi sustiže po startnoj pri 300 km/s. U ovoj je igri sve moguće, pa čak i to da su zaboravili na bilo koju vrstu škole za učenje staza, a pogotovo na onu prikazanu u inačici za PSone. Loše, vrlo.

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	6
ORIGINALNOST	3
Preporučujemo samo najtvrdokornijim ljubiteljima, ostali neka malo pričekaju, neće požaliti	6

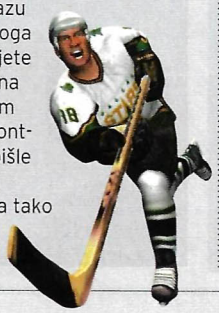
NHL 2001

PROIZVOĐAČ EA Sports IZDAVAČ EA inačica PAL DATUM IZLASKA u prodaji ŽANR kako do Ane Kournikove BROJ IGRAČA 1-4 PLATFORME PS, PS2, PC PODRŽANI HARDVERPS2 memory card, Dual Shock 2, PS2 Multitap

Amerika je poludjela za prvim EA-ovim sportskim simulacijama hokeja i američkog nogometa PIŠE Dario Zrno

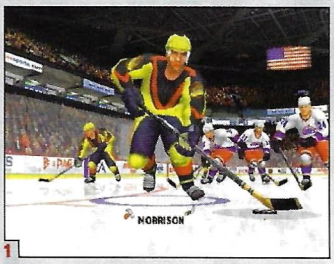
Definicija sportske simulacije *made by EA*: detaljnost grafike, kompleksnost strategije i same igre, intuitivni izbornici, gomila statistike dostatne čak i za američke vojne arhive, licenciranje svih mogućih sportova (osim *rallyja*), Prosinečki s lijepo počešljanom dugom crnom kosom te Kocijan u hrvatskoj repki, i sve zajedno s *mjuzom* vrijednom posebnog objavljivanja na CD-u.

Ni *NHL 2001* nije iznimka, osim što je prvi u nizu PlayStation 2 igara. Što to znači? Još bolja grafika, toliko detaljna da se možemo poistovijetiti s igračima i njihovim grimasama koje su posljedice isključenja ili postignutog zgoditka u posljednjim minutama posljednje trećine, još obimnija statistika koja prati sve momčadi, igrače, trenere, direktore i čistačice tijekom cijele sezone. Naravno, *mjuza* također prolazi kroz fazu *šminkanja*, stoga je još bolje čujete spojite li PS2 na liniju s optičkim kabelom. Ni kontrole nisu zaobišle fazu napretka tehnologije, pa tako Bure, ili koji god, još bolje kliže i razvaljuje (pak, naravno) zahvaljujući trenutačnim pritiskom analognog ili digitalnog gumba. Eh sad, kako je ipak prva u nizu NHL-ova, *nije bilo vremena* za popravljanje trzavog *frameratea*, zaštitnog znaka NHL-serijala od njegovog začeća daleke 1997., za optimiziranje AI-ja igrača te posebice kamere koja je ili preblizu ili predaleko. Sveukupno gledano ili, bolje reći, igrano, *2001* nije loš hokej, može vas "zaraziti" tjedan-dva, odnosno mjesec-dva igra li se u društvu. Cijelu će sezonu, vjerujem, odigrati samo pravi ljubitelji ovog dinamičnog sporta.

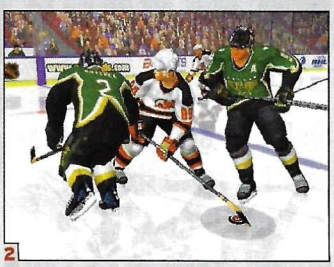


Najbolji hokej na PS2! I jedini!

Zaključak: volite li hokej, kupite igru; ne volite li hokej, opet kupite igru da biste je mogli skuplje prodati te zaradili koju kunu, marku... ⊗



1



2

[1] Morrison; osim što prekrasno izgleda u ovom žutilu, trenutačno je u *hot* formi - kako za udarce prema golu, tako i za udarce po koljenima [2] Refleksija na ledu je mali dio cjelokupne grafičke prezentacije NHL-a 2001

MIŠLJENJE	
IGRIVOST	7
ORIGINALNOST	2
Dinamiku često kvari nagli pad *frameratea*	7

KONAMI **BEATMANIA DJ PACK 1**

Želite li biti DJ?

Ako ste ikad poželjeli *scratchati* doma, a nemate love za Technics SL 1200MKII, ovo bi mogao biti pravi izbor za vas

PIŠE Ivan Bolkovac

Atko nije kadgod poželio biti DJ? Ta svemoćna figura koja dominira *stageom* sa slušalicama na ušima predmet je obožavanja mnogih (cura, khmm..). Konami je toga itekako svjestan pa je odlučio nama koji nemamo takvu mogućnost pružiti barem dio doživljaja kod vlastite kuće. Ipak, nemojte se previše nadati, s ovom stvarčicom ćete moći samo onoliko koliko vam to omogući softver, tj. igra koja je za nj predviđena. A to je već poznata *Beatmania* koju također dobivate u paketu. Zato, dok se ne pojavi nešto novo, ograničeni ste na ono što vam ova igra pruža. No, to je problem svih visokospecijaliziranih dodataka za vaš PS. To govorim zato jer bi neki "pravi" DJ mogao biti vrlo razočaran ponuđenim. Za sve ostale, to će biti i više nego dovoljno ako vole glazbu. Krenimo redom...

Pa to se vrti!

Kad ga izvadite iz kutije, prvo će pitanje biti - čemu bi to uopće moglo služiti? Vjerujem da vam ništa neće biti jasno dok prvi put ne startate *Beatmaniju,* gdje će vam DJ Konami objasniti o čemu je riječ i kako to radi. No, o tome poslije. Prvo bi trebalo pogledati kako ta stvar uopće izgleda. To je zapravo jedna oveća podloga na kojoj su slijeva tipke, a zdesna veliki crni krug. Od poznatih ili standardnih tipki, kako hoćete, postoji samo *start* i *select,* a tu je i pet širokih klavirskih tipki, tri bijele i dvije crne. Što se tiče "kruga", riječ je o umanjenoj imitaciji gramofonske plohe koja se može vrtjeti i u jednu i u drugu stranu, a služi za *scratchanje*. Ploha kotača nija glatka pa se ne skliže. Kontroler je vrlo lijepo dizajniran, ali i vrlo neobičan jer - ne viđa se svaki dan dual shock s klavirskim tipkama. Jedino što sa sigurnošću možete reći kad ga prvi put ugle-

ASCIIWARE **ARCADE STICK**

Kvaliteta iznad svega

Neku je stvar dovoljno uzeti u ruke da biste zaključili da uistinu vrijedi. Tako je i s ovim joystickom

PIŠE Ivan Bolkovac

PROIZVOĐAČ	ASCIIWARE
CIJENA	NAZVATI
U HRVATSKOJ	ALKA TRADE, 051/51 34 74
UPORABLJIVOST	SVE, UGLAVNOM TUČNJAVE
KORISNOST	VELIKA

GOOD	kvaliteta izrade, robusnost
BAD	nema vibrofunkciju

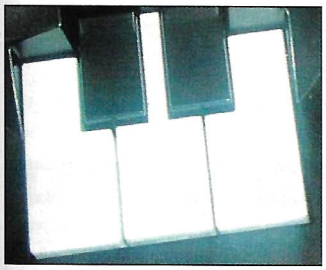
net.connect

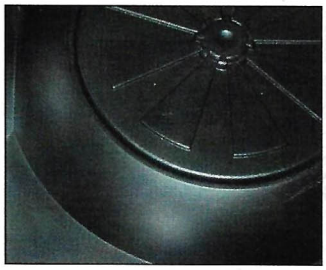
www.asciiware.com

Za subjektivni mi je dojam odvijek bio najvažniji prvi kontakt. Kad je riječ o kontroleru, moje se mišljenje mijenjalo ovisno o njegovom ponašanju i ponašanju drugih "gadgeta" u igrama, ali ima nešto u tome kad stvar prvi put uzmete u ruke. Odmah procijenjujete koliko je teška, je li kvalitetno izrađena, kakvi su... Možete mnogo toga saznati, a najvažnije je je li toj stvari mjesto na placu ili u vašoj sobi. Ovom je kontroleru zasigurno u sobi.

Uf, što je težak!

Možda je to deformacija zbog previše čitanja različitih hi-fi časopisa, ali težina mi je oduvijek nešto govorila, ponajprije o kvaliteti izrade, čega se ovaj kontroler ne treba sramiti. S obzirom da je riječ o klasičnom arkadnom joysticku predviđenom ponajprije za tabačine i različite arkadice koje zahtijevaju određenu robusnost i čvrstoću (ponajprije zbog neskrivenih emocija, najradije biste ga razbili prijatelju o glavu jer vas je "nalemao" u *Tekkenu* ili *Soulbladeu*), ovaj je kontroler napravljen tako da može podnijeti različita maltretiranja (bacite ga kroz prozor na svoju odgovornost) :). Na veliko metalno postolje postavljene su gumene nožice da ne bi klizio po stolu. S gornje se strane nalazi dizajnerski vrlo lijepo oblikovana siva plastika koja je





date jest da zasigurno nije za *Tekken* ;).

Yeah, baby, yeah...

Tko zna, možda bi se i Austin malo zaigrao s ovim... No, dosta šale, krenimo ozbiljno, a to ozbiljno pitanje glasi: Čemu to uopće služi? Da biste mogli odgovoriti na nj, trebate (ne, ne pročitati upute) pristiglu igricu staviti u PS i sve postaviti tako da "štima" s ovim kontrolerom. Potom odslušati uvodno predavanje što će vam ga održati DJ Konami (maštovitog li imena :). Nemojte dopustiti da vas uplaši dosta prizemna i jednostavna grafika, nego hrabro krenite naprijed. Ono što će vam on reći pomoći će vam da počnete razumijevati o čemu je tu zapravo riječ. U najkraćim crticama, dok ide glazba, koja je dosta dobra, vaš je cilj pritiskati tipke u ritmu, i to redoslijedom kojim se pojavljuju na ekranu. Naravno, morate ih pritisnuti u točno određeno vrijeme. Tu dolaze do izražaja i sve one tipkice. Svaka od njih predstavlja određeni zvuk kojim, ako ih pritišćete onako kako treba, "obogaćujete" inače "golu" pjesmu. "Kotač" vam služi za *scratchanje* ili neki drugi predviđeni zvuk. Ako ga pogurnete samo u jednom smjeru, to činite jedanput, a ako povučete naprijed-natrag, onda to činite dvaput (... ovo je bila uistinu mudra rečenica, slažete se?). No, kako je o samoj igri već sve rečeno u recenziji prije nekoliko brojeva, koncentrirat ću se na razliku doživljaja igrajući s njim i bez njega.

Can't do with him, can't without him...

Pošto je igra paklenski teška, već na prvim nivoima dolazi do izražaja razlika u igranju s njim i bez njega. Kad igrate s kontrolerom, doživljaj postoji, ali ne u tolikoj mjeri, a i tipke je malo teže logički shvatiti. Kod ovog je kontrolera pak osjećaj izvrstan, naročito kod *scratchanja.* Tipke su postavljene točno onako kao i na ekranu pa je izvođenje kombinacija i trikova uvelike olakšano. Naravno, od svega toga neće biti ništa nemate li barem malo osjećaja za ritam. Na kraju bih želio reći da je problem s ovako uskospecijaliziranim kontrolerima nemogućnost njihova korištenja u drugim igrama pa stoga i ovisnost o izvornom proizvođaču i njegovoj dobroj volji da i dalje softverski podržava svoj prizvod. Mislim da se s te strane Konami već dokazao i svojim novim proizvodom *Drummaniom,* koji pokazuje da ovaj žanr ima budućnost na PS-u, a s njim i ovako neobičan hardver. ⊗

RJEČNIK

Scratch
Naziv za ručno povlačenje ploče (tj. grebanje) iglom pri čemu se čuje onaj specifičan zvuk (ma znate što mislim...).

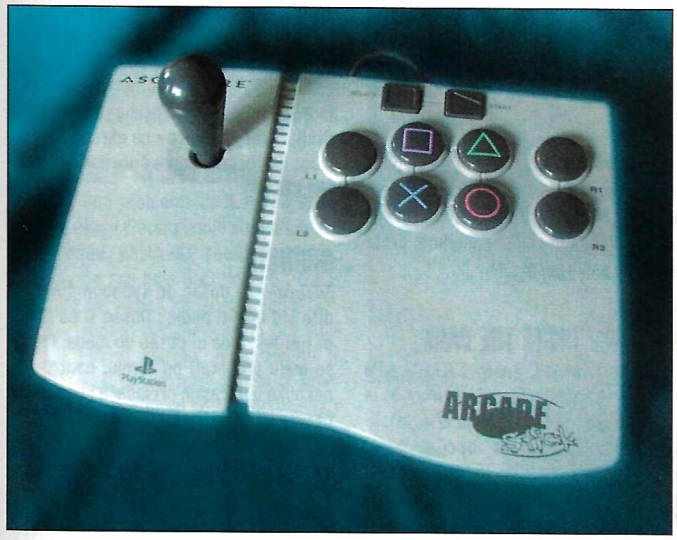
Technics SL 1200 MKII
Broj jedan među gramofonima za klupsku uporabu (čitaj, za DJ-e).

PROIZVOĐAČ	KONAMI
CIJENA	NAZVATI
U HRVATSKOJ	ALKA TRADE, 051/51 34 74
UPORABLJIVOST	BEATMANIA
KORISNOST	U OVOJ IGRI VELIKA

GOOD	neobičnost, doživljaj
BAD	ovo je jedina igra u kojoj se može koristiti

net.connect

www.konami.com
www.halifax.it



lijepim rezom podijeljena na dva dijela: dio s "gljivom" i dio s tipkama. "Gljiva" je prilično velika i vrlo ju je ugodno držati. Pokreti se prenose pomoću mikroswitcheva, što je još jedan plus za kvalitetu. Tipke su smještene na desnoj strani i veličine su oko 2,5 centimetara u promjeru, što je dovoljno za iživljavanje. S obzirom da su jedna do druge, mislim da izvođenje komboa neće biti teška zadaća za onog tko njima rukuje (čak i udara li bez veze po njima, vjerojatnost da će izvesti neki ludi potez je vrlo velika - uzmite mene kao primjer) :).

Ma, raspali tim mačem!

Vi ste gladijatori, a ne visibabe (sjeća li se 'ko Asterixa?). Igranje s njim je pravi užitak, a naročito kad vaš protivnik bjesomučno pritišće tipke na OBIČNOM kontroleru (naravno da se boji protestirati kad ste mu prije toga pokazali metalno podnožje). U svim je igrama radio izvrsno (čak sam iskušao i CW) i nemam nekih većih primjedaba, jedino me bockalo sjećanje na to da nema vibrofunkciju i da postoji nešto bolje (Twin Shock Home Arcade rulez). Sve u svemu, vrlo kvalitetan kontroler - samo ima i boljih. ⊗

CHEATS

Ovaj se put nisam morao mnogo mučiti. **Hrvoje B.** nas je jednostavno zasipao kvalitetnim šiframa, pa sam samo morao izbaciti one nedavno objavljene i evo.... Hrvoje, hvala na šiframa, ali ona za Quake 2 ti ipak nije dobra.

Spyro - Year of the dragon

Za 2D sliku pauziraj igru i pritisni:
←,→,←,→,L1,R1,L1,R1,□,○
Crash Bash Demo - u glavnome izborniku istodobno pritisni
l+R+s

Mortal Kombat Special Forces

Cheat mode - u options odaberi Game Settings i pritisni
←,→,L1,L2,R1,R2,□,R2,○

Alien Resurrection

Cheat mode - u glavnome izborniku uđi u options te pritisni
○,←,→,○,↑,R2

Duke Nukem Land of Babes

Sva oružja - uđi u cheat screen i pritisni
R2,⊗,L1,□,R1,○,L2
Duke s velikom glavom - uđi u cheat screen i pritisni
□,□,⊗,○,○,⊗,□
Neprijatelji s velikom glavom - uđi u cheat screen i pritisni
⊗,⊗,R1,⊗,L1,⊗
Nanošenje dvostruke štete protivnicima - uđi u cheat screen i pritisni
□,□,□,○,○,○,⊗
Pogled iz prvog - uđi u cheat screen i pritisni
L2,R1,L1,R2,○,⊗,□
Pun štit - uđi u cheat screen i pritisni
L1,L1,R1,R1,⊗,⊗,○,○
Pun ego - uđi u cheat screen i pritisni
R1,R1,○,○,L1,L1,R2
Bezbroj metaka - uđi u cheat screen i pritisni
L2,○,R2,□,○,L2,R1
Nevidljivost - uđi u cheat screen i pritisni
□,⊗,○,□,⊗,○,□
Izbor nivoa - uđi u cheat screen i pritisni
⊗,□,□,⊗,□,○
Male glave neprijatelja - uđi u cheat screen i pritisni
L1,L2,R1,R2,□,□,○,○
Svi cheatovi - uđi u cheat screen i pritisni
L1,L2,R2,R1,L1,L2,R2,R1,L1,L2,R2,R1,L1,L2,R2,R1,○,○,○,○,⊗,⊗,⊗,⊗,□,□,□,□,SELECT,SELECT,SELECT,SELECT

Medal of honor: Underground

Prije upisivanja kodova najprije morate upisati ENTREZVOUS da bi proradile sve šifre
PORTECLEFS -šifra otključava sve misije, igrače u multiplayeru i tajne u igri
RICOCHET-za metke koji se odbijaju od zida
Kodovi koji rade samo na nivoima na kojima ste bili
PUISSANCE - nevidljivost
LATIREUSE - mogućnost ubijanja jednim metkom
LEMONSTRE - za neograničen broj metaka za zolju
AUTODINGUO - 60 sekundi ćete ubijati sve neprijatelje pokraj kojih prođete.

Evo nas opet!

PIŠITE NAM NA ADRESU:

Janus Press
Čakovečka 17, 10000 Zagreb
(s naznakom "ZA PSX-HELPLINE")
ili na e-mail: **psx_helpline@janus.hr**

Nakon prisilne pauze nastavljamo u istom tonu. Gomila pristiglih pisama pomalo je uzdrmala tablicu najtraženijih rješenja, no sve ostalo ostaje isto. Odgovori na vaša pitanja su ovdje, kao i dostignuća u igrama koja nam šaljete misleći da će drugima biti zanimljiva (pa možda i hoće). Kako je cijeli časopis u promjenama, razmatramo i promjene u ovoj rubrici. Stoga slobodno šaljite svoje prijedloge i na tu temu.
U jednom pismu pitate nagrađujemo li još uvijek slanje šifri i rješenja. Da ne bi bilo zablude, jedina nagrada koja je sigurna je vječna slava stečena time što će vaše ime (ili nadimak – ovisi kako se potpišete) biti objavljeno u PSX-u. Za dodatne nagrade ne mogu jamčiti, ali ni reći da ih neće biti.
Da ne pričam mnogo i oduzimam prostor namijenjen vašim odgovorima, pozdravljam vas do idućeg broja.

Bero

TABLICA NAJTRAŽENIJIH RJEŠENJA

Igra	Glasovi
Blood Omen: Legacy of Kain	19
Colony Wars: Red Sun	19
Tomb Raider 2	18
Hard Edge	16
Echo Night	16
Final Fantasy 7 - sitnice i tajne	15
Dracula	14
Dino Crisis 2	13
Tomb Raider 3	13
Ten Chu	12
City Of Lost Children	11
WWF Smackdown	11
Warhammer: Dark Omen	11
Alone in the Dark 2	9
Tomb Raider	7
Special Ops	7
Men In Black	6
Driver 2	5

DINO CRISIS 2

Nekoliko se čitatelja (da, samo muški) javilo da nisu sigurni u ispravnost trika za skidanje Regine. Taj trik, kako smo iskušali, radi na NTSC inačici: prvo završite igru, a potom, držeći pritisnuto R1, na naslovnom ekranu pritisnite ↑, ↓, ←, →, □. Ako ste sve dobro izveli, čut ćete Reginin vrisak.

CHRONO CROSS

Luka iz Zadra dopunjava već objavljeno rješenje - kad igru jednom prijeđete, počnite NG+ i kad dobijete Chrono Cross, vratite se u močvaru (ja mislim da je to ona u Home Worldu) i upotrijebite Astral Amulet na mjestu gdje ste se vratili sa svijeta u kojem živi Sprigg (na podu će se stvoriti kao i na Opassa Beach mjesto). Kad dođete u Sprigginu kuću, upotrijebite Chrono Cross (pritisnite kvadrat) na vazi i dobit ćete sve likove iz prošlog igranja. Ako ste igru igrali dovoljno dugo, možete imati i sve likove (čak i Harle nakon što vas napusti)!

MGS INTEGRAL VR DISC

Marko ne može proći nivo 9 i 10. Iako znam da sam na to nedavno odgovorio, evo:
9. nivo - Iz kutije uzmi umjetnu kosu, stavi je na sebe i idi do vojnika. Onaj koji te pozdravi dok imaš periku je zločinac.
10. nivo - Sve pregledaj koristeći pogled iz prvog lica. Kad vrijeme istekne, problem će se sam riješiti.

WU-TANG: TASTE THE PAIN

Pitaju me *Danijel, Josip* i *Krešo* koja je šifra na početku igre. S obzirom da je riječ o šifri za uključivanje krvi, fatalityja i specijalnih opcija, koja, uostalom, piše na kutiji, pitam se jesu li dovojno stari da im je napišem. No dobar sam, pa eto:
△,○,⊗,⊗,□,△,○,□

WCW THUNDER

Vedad (?) me traži "sve što imam" o ovoj igri, no to bi zauzelo previše mjesta. Evo zato nekoliko šifri za različite efekte:
Velike glave - na options ekranu pritisni R1,R1,R1,R1,R1,R1, R1,R2,SELECT
Velike glave, noge, ruke i oružja - na options ekranu pritisni R2,R2,R2,R2,R2,R2,R2, R1,SELECT
Odabir ringa - na options ekranu pritisni R1,R2,R1,R2,SELECT, pa pritiskanjem SELECT odaberi ring koji želiš.
Otključavanje ringova - na options ekranu pritisni L1,L2,R1,R2,L1,L2,R1,R2,SELECT (tim načinom nećeš dobiti Cage ring)
Osobine boraca - na options ekranu pritisni L2,L2,L2,R2,R2,R2,R2,L1,L1, L1,L1,R1,R1,R1,R1,SELECT i možeš podešavati osobine boraca s L1,R1, L2,R2
Gledanje animacija - na options ekranu pritisni R1,R1,R1,R1,L1,L1,L1,L1, SELECT i sa ←+⊗ ili →+⊗ pregledavaj animacije. Pritisni dvaput 0 da prekineš.
Otključavanje boraca - na ekranu za izbor lika označi borca i pritisni L1,R1, L2,R2,SELECT

GRANDIA

Mihovil je došao do Typhoon Towera i pita što učiniti ondje? Došao si po Spear of Heroes, a da bi došao do njega, moraš se malo prošetati po tornju, upotrijebiti nekoliko ljubičastih prekidača i boriti se s četveroglavom zmijom. Nakon što je pobijediš, iza trona ćeš naći još jedan ljubičasti prekidač, i dalje ne možeš pogriješiti - slijedi put koji će ti se otvoriti.

FINAL FANTASY IX

Antonio je zapeo na trećem CD-u, ne zna što treba učiniti kada zmaj uništi Alexandria Town. Kako si vjerojatno razgovarao s Regentom Cidom, pretpostavljam da imaš problema s prikupljanjem sastojaka za napitak Dr. Tota. Strange potion ćeš naći u kući umjetnika u Theater Districtu, Unusual potion će ti

" Nadam se da ćete u davnoj budućnosti nastaviti..."

KAKO ČITATI PSX

Pita me Dejan kako se čita PSX? Prvo sam ispalio: "Straga!" Ali sam onda shvatio da on misli na nešto sasvim drugo. Dakle, on i njegovi prijatelji dvoje: izgovara li se **pe-se-iks** ili **pe-es-iks**. U pravopisu piše: slovo p se izgovara **pe**, s - **es**, a x - **iks**. Dakle, **pe-es-iks**. Ali kako ste vi maštoviti, sigurno ime našeg časopisa "čitate" i nekako drugačije (onako iz milja), a nas baš zanima kako... pišite nam.

dati Cina u Tantalus kazalištu, a u Bussines Districtu, u prodavaonici, razgovaraj s Alice da dobiješ beautiful potion. Nakon što napitak bude spravljen i upotrijebljen, nastavljaju se zapleti u Black Mage Villageu na plaži, do kojeg ćeš doći brodom koji će ti dati Cid.

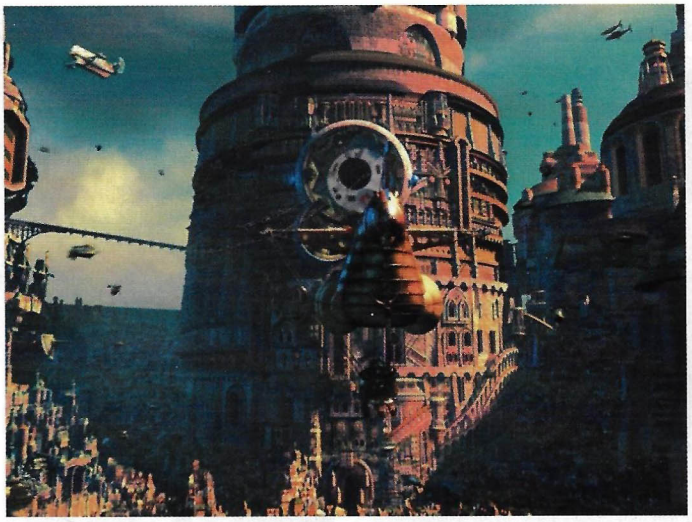
ISS PRO EVOLUTION

Nepoznati kaže da je napravio svoju momčad i ne zna kako narediti igraču iz obrane da se ubacuje u napad, kao što to radi, primjerice, Taribo West u Nigeriji. Dario odgovara: "U formaciji s tri igrača u posljednjoj liniji, onaj krajnji lijevi se priključuje napadu uključi li se strategija CB Overlap. Naravno, možeš i svakom igraču zasebno narediti češće priključenje napadu (unutar *formation* opcija *mentality*)."

THE WORLD IS NOT ENOUGH.

Slaviša ima probleme na 5. nivou: kako ubiti stražare Electre i gdje su telefoni na koje treba postaviti telephone bug. Također ne zna gdje naći dokaze i izaći. Stražare ne smiješ napadati nego izbjegavati - možeš napadati samo one koji nisu u blizini alarma, jer pokrenu li alarm... Ako baš moraš, za takve imaš tranquilizer gun ili im se prišuljaj sleđa i zatuci ih rukama (bez buke). Dokaze moraš slikati, a to su nacrti koje ćeš naći iza zaključanih vrata na katu niže od onog s kojeg krećeš, računalo i papiri u zaključanoj sobi na kraju dugog hodnika desno od kuhinje. Telefoni su na ovim mjestima: u maloj sobi odmah pokraj sobe u kojoj počinješ, u sobi s bilijarskim stolom, u jednoj od soba iza vrata desno od stuba (na katu), u sobi pokraj sobe s računalom (na katu) i kuhinji. Završetak misije je u garaži gdje se boriš s Davidovom.

Dino pita kako u misiji Fallen Angel na kraju pobijediti Gabora. Evo kako: prvo malo zapucaj na nj, pa idi desno iza sanduka i sredi stražare, a potom iz sobe iz koje su došli pokupi teški oklop. Dalje se skrivaj iza sanduka dok Gabor puca, a na njega zapucaj kad puni oružje. Da bi ubrzao, skupljaj bombe koje povremeno baca i bacaj ih natrag na nj - samo pazi, moraš biti brz.



FINAL FANTASY 7

Saša, Igor i Danijel pitaju kako dobiti guide book. Nakon borbi s oružjima morate *morphati* guide book iz broda, i to kod podvodnog reaktora.

THE GRINCH

Netko ima problem pri stavljanju košnica u dimnjake. Stavio ih je u prva 4, ali do ostalih nije mogao doći. Da bi došao do petog dimnjaka, moraš ići dizalom, no ako si ga zaboravio spustiti, morat ćeš ga pogoditi s litice. Potom produži do žičare i potraži drvo koje ima nešto crno na sebi (nalazi se otprilike ispod najviše kabine) pa pozovi zvijer da dahne na nj te pogodi tri košnice i idi do kabina.

RESIDENT EVIL 3

David nas pita što treba napraviti jer je zapeo. Budući da je rješenje objavljeno, pomoći ću ti samo oko problema sa satom, ostalo pogledaj ondje. Znači, u prizemlju imaš dva sata, jedan radi, drugi ne. Poslušaj melodiju onog koji radi, a potom istu tu melodiju namjesti na satu na katu - otvorit će ti se vrata. Ostalo potraži u rješenju.

HARVEST MOON

Andro nas pita kako dobiti štap za pecanje. Nije veliki problem, samo otiđi na dokove između 7 i 10 petkom, subotom ili nedjeljom i upoznaj Grega. Tvoji glasovi su primljeni, a šifre za RE2 su bile uz rješenje.

I NA KRAJU

Kao i uvijek, evo kratkog spominjanja (gorespomenute "slave") i onih čija pisma ne traže (ili ne dobivaju) duge odgovore:

Siniša - glasovi primljeni, a tvoj je prijedlog ipak previše nepristojan da bismo ga tiskali; **Vjeran** - nažalost, objavljena rješenja nećemo ponovno objavljivati, no postoji šansa da ih stavimo na Internet; **Damir; Nebojša** - pogledaj u nedavno objavljeno rješenje; **Haris, Nidal i ostali iz Tuzle** - glasovi primljeni, no morat ćete još malo pričekati; **Ljubo** - hvala, ali šifre su već objavljene; **Krešimir** - bok i tebi; **Luka** - hvala za sliku, ali je premala da bismo je objavili; **Tin** - pa pošalji ga nama da nam pomogne u pisanju (kao konzultacija sa stručnjakom); **Suzy** - O.K., shvatili smo; **Hrvoje** - hvala, ali šifre su baš objavljene; **Jovan** - za "Shark code" pogledaj tekstove o Gamesharku u prijašnjim brojevima; **Josip** - ako se ne varam, o prizivanju UFO-a sam barem triput pisao; **Josip-Zux** - pozdrav; **Blanka; Jan; Stanko; Tomislav** - odgovor potraži u jednom od starijih brojeva; **Ljubo; Tihomir** - koliko ja znam, ne postoji; **Josip i Tomislav** nadam se da ste zadovoljni posterom, hvala na animacijama i pozdravite **Adrianu; Damir** - teško; **Taner** - nadam se da ti je rješenje pomoglo; **Vladimir** - imaš **2** godine?!? Hmmmm; **Marko** - potraži rješenje u nekom od starijih brojeva; **Nino** BF3 nije nestao, samo je prebačen na popis "ispod 5 glasova"; **Robert** - ako igra nema mogućnost promjene jezika, ne možemo ti mnogo pomoći; **Amar; Almir; Andrej** - hvala za komentare, proslijedili smo ih Tanji; **Mr. V** - "kao u svim modernim časopisima", što smo onda mi - zastarjeli?; **Josip**; **"Atomski fizičar"** - a kakav si ti fizičar kad ne znaš odakle si započeo misiju; **Siniša** - X-box još nije ni izašao; **Igor** - glas primljen; **Igor (drugi)** - pa zašto kupuješ japanske inačice (nadam se da ti je rješenje pomoglo; **Dino** - hvala, ali MGS je odavno prožvakan u ovoj rubrici; **Tin** - nadam se da ćeš naći South Park (pokušaj u Oglasniku).

CHEATS

007 Racing

Aston Martin u multiplayer modu - u glavnom izborniku pritisni L1, R1, △, ○, ✕

Sve misije - kao ime upišite LEMKE

Blade

Cheat mode - u glavnom izborniku držeći L pritisni ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ○, R1, R2, R2, R1 i na kraju pritisni START, uđi u CHEAT MENU i pokreni cheat

Sve stvari - u glavnom izborniku pritisni →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2 i na kraju pritisni START, uđi u CHEAT MENU i pokreni cheat

Neograničeno streljivo - u glavnom izborniku pritisni ↓, →, ↑, ←, L2, R1, R2, R1 i na kraju pritisni START, uđi u CHEAT MENU i pokreni cheat

Bezbroj života - u glavnom izborniku pritisni ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1 i na kraju pritisni START, uđi u CHEAT MENU i pokreni cheat

999 novca - u glavnom izborniku pritisni →, ←, ↑, ↓, L2, L2, R2, R2 i na kraju pritisni START, uđi u CHEAT MENU i pokreni cheat

God mode - u glavnom izborniku pritisni ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1 i na kraju pritisni START, uđi u CHEAT MENU i pokreni cheat

Clocktower 2

Šifre upisujete na Title Screen:

Sound Test - →, ○, ↓, △, →, □, ↑, ✕, L1, R2, L2, R1, START

Neograničen Power - drži istodobno na naslovnom ekranu L1+L2+R1+R2

School uniforma - drži istodobno na naslovnom ekranu L1+R2+SELECT+△

Tomislav

Star trek: Invasion (NTSC)

Na ekranu za izbor nivoa treba pritisnuti ↑, ←, ↓, →, ←, →, ↑, ←, ↑, L1+R1, R2+L2 i dobit ćete pristup svim misijama, sve animacije i kada pauzirate igru Cheat izbornik.

Dejan

Dangergirl

U glavnom izborniku pritisni L1, R2, L2, R1, ○, □, △, △ a potom drži pritisnuto L1+L2+R1+R2 da otključaš sve razine igre i cheat izbornik do kojeg dolaziš kad pauziraš igru. Na različitim nivoima možeš naći predmete koji otvaraju dodatne cheatove.

Za Koranu

This is football

Mali igrači - pritisnite u glavnom izborniku □, R2, →, L2, L1

Male glave - pritisnite u glavnom izborniku R2, ↓, L2, L1, ○

Velike glave - pritisnite u glavnom izborniku △, △, L2, L1, L1

Drugačija odjeća - pritisnite u glavnom izborniku ○, L2, ←, R2, △

Crno-bijela utakmica - pritisnite u glavnom izborniku ↑, R1, L2, R1, R2

Lopta - glava - pritisnite u glavnom izborniku ←, L1, L1, L1, R2

Za Dinka

TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJT

Blood Omen: Legacy of Kain

Iako je igra nešto starija, još uvijek je rado igrana sudeći po broju pristiglih pisama u kojima tražite objavljivanje rješenja. Neke je zagonetke čine prilično teškom, a ima i čudnih događaja-preokreta (sjećam se dobro: kad sam je prvi put igrao, ubili su me seljaci; pomislio sam - gotov sam!). No, da ne duljim više...

PIŠE Krešimir Jozić

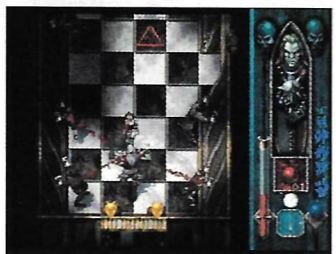
Zbog velikog područja na kojem se igra odvija, u rješenju će biti opisani prostori sa zagonetkama te redoslijed kojim je igru lakše prijeći. Pomno istraživanje tajnih prostorija i kuća u gradovima prepuštam vama.

Igra počinje u krčmi. Čim izađete, ubit će vas seljaci. Naravno, to nije kraj igre nego početak jer slijedi animacija koja vam nudi priliku za osvetu i vraćate se na svijet u potrazi za njom.

Igra ponovno počinje na groblju, u vašoj grobnici. Prošećite se i pokupite nekoliko predmeta, a potom izađite iz nje. Proći ćete kroz kapelicu i negdje u sredini su tri gumba. Pritisnite prva dva da izađete. Sada nađite seljake koji su vas ubili te se njima "nahranite", a potom ćete doznati da morate ići prema stupovima. Učinite to, a na tom putu ćete proći i kroz grad Ziegstuhl. Kad dođete do njih, vidjet ćete animaciju. Nakon nje imate novu zadaću: morate naći i ubiti Nupraptora. Krenite prema njemu, usput ćete dobiti i mogućnost pretvaranja u šišmiša. Morat ćete istražiti špilje do kojih dođete i dobit ćete čaroliju pretvaranja u vuka. Potom ćete se morati penjati po brdima, a to možete učiniti kao vuk. Kad dođete do raskrižja, idite desno. Kad dođete do grada, shvatit ćete da ne možete ući zbog kamenja. Pretvorite se u vuka, vratite se malo natrag i skočite na brdo. U špilji popijte krv iz fontane, tako ćete dobiti veću snagu. Jednostavno odgurnite kamenje i uđite u grad Nachtolm.

Idite sjeverno od grada u špilje, gdje je još jedna fontana krvi. Pijte iz nje i postat ćete imuni na kišu. Produžite cestom, a kad dođete do raskrižja, idite lijevo do Steinchencr'e. Razgovarajte s luđakom u gornjem desnom dijelu grada, od njega ćete saznati da vam treba maska. Produžite cestom sve do kampa s ciganima. Ondje uđite u narančasti šator i dobit ćete mogućnost prerušavanja. Produžite sjeverno do Vasserbhnde pa nastavite jugozapadno i lijevo do kuće. Otvorite vrata pomoću prekidača te prođite kroz njih. Probijte se do špilja, u jednoj ćete naći novu čaroliju, a u drugoj Nupraptora. Slijedi borba s njim nakon koje svakako pokupite buzdovan, automatski ćete odletjeti do stupova. Slijedi animacija i nova zadaća: ubiti Maleka.

Idite sjeverno od Vasserbhnde i putem buzdovanom porazbijajte kamenje. Produžite cestom (skrenete li u špilju na putu ili jugozapadno od nje, naći ćete neka zanimljiva poboljšanja). Uskoro ćete stići do Coorhagena. Idite u prvu kuću slijeva i pokupite predmet, a potom u treću kuću s tijelima. Izađite i idite u prvu kuću. Porazbijajte bačve i pokupite predmete. Sada idite u drugu kuću i pokupite jedan predmet, a potom u posljednju. Kad izađete, provjerite drugu kuću pa prvu. Opet slijedi istraživanje, ali kad izađete iz tunela, još jednom provjerite posljednju kuću. Krenite prema sjeveru. Doći ćete do planina, popnite se i odletite pogledati tvrđavu. Unutra ćete naći sjekire koje će vam trebati, ali morat ćete pobjeći od Maleka, tako da ćete se ponovno naći izvan tvrđave. Posijecite drveće sjekirama i krenite prema kampu bandita, ali prije ulaska uđite u špilju. Kad produžite u banditske špilje, krenite prema Oracle of Nosgothu. U drugom dijelu špilja idite prvim skretanjem desno do fontane čija će vas krv učiniti imunim na snijeg. Nakon razgovora sa starcem kod Oracla morate ići do vampira Voradora koji je jedanput pobijedio Maleka. Izađite iz špilja i krenite prema jugu te posijecite drveće koje vam prijeći ulaz u kuću. Ovdje ćete dobiti mogućnost prelaska u dim (u tom obliku možete proći kroz pukotine ili preko vode) pa krenite preko vode do Voradorove tvrđave. Nemojte odletjeti do nje nego hodajte jer ćete putom proći kroz dvije špilje i tri tamnice (morate dobiti čaroliju *Control mind* i naći fontanu čija vam krv daje veću snagu), vidljive na vašoj karti. Kad ih sve prođete, krenite u Vordarovu tvrđavu. Do Vordara ćete doći pomoću čovjeka na kojem iskoristite čaroliju *Control mind*. Kad sve napravite u tvrđavi, izađite i krenite prema Uschtenhiemu, a potom na sjever. Idite do Dark Edena, a kad završite borbe, vratite se do špilje između sela i Dark Edena. Prođite kroz špilju te nastavite dalje do grada Abernusa. Grad je u



Nakon borbe izvucite što više krvi iz leša jer si na taj način obnavljate energiju, ipak ne možete dopustiti da vas obični smrtnici utuku

U ovakvim situacijama budite oprezni jer je vatra jedna od rijetkih stvari koje vas mogu raniti

ORUŽJE?

Svima je poznato da su lovci na vampire koristili različita oružja, ali što koriste vampiri?

Spiked Mace:
S ovim buzdovanom možete udariti neprijatelja dvaput, drugi će ga udarac paralizirati tako da se možete nahraniti.

Axes:
Obje su sjekire vrlo moćno oružje. Koliko puta stisnete gumb, toliko će puta Kain udariti. Stišćete li cijelo vrijeme, Kain će samo mlatiti. Jedina loša stvar je što ne možete koristiti čarolije i predmete dok koristite sjekire.

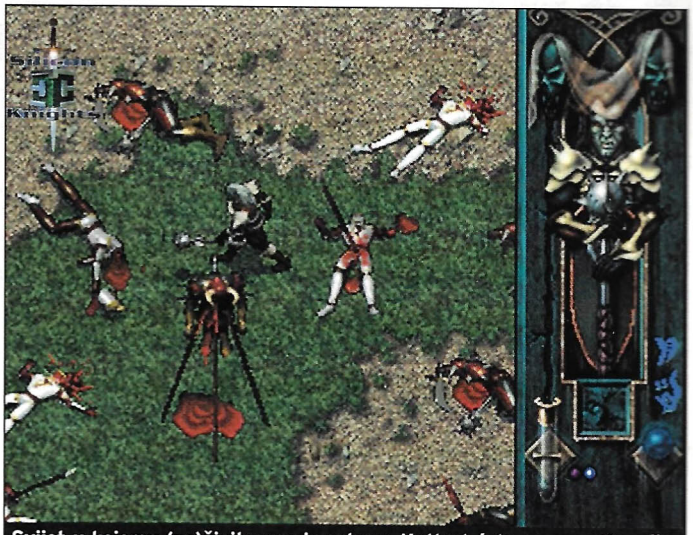
Soul Reaver:
Ovo je najjače oružje, a ako ste igrali nastavak, onda znate da će postati vaš najdraži mač koji poslije dobije Raziel. Jedina loša strana ovog mača je što koristi vašu magičnu energiju.

Pakao na početku i nastavak vaše vladavine na Zemlji vrlo su slični

Počinjete u krčmi kao čovjek, ali ćete ubrzo vidjeti što može nekoliko seljaka protiv plemića s mačem...

TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE - TRAŽILI STE - IGRAJTE

Sve počinje i završava kod ovih stupova, ovdje ćete dobiti prve zadatke i donijeti posljednju odluku što učiniti sa svojim (ne)životom i Svijetom



Svijet u kojemu (ne)živite pun je ratova. Katkad ćete se morati prošetati kroz bojišnicu nakon bitke, što nije lijep prizor

ruševinama i kojim god putom krenuli, završit ćete u katedrali. Iz nje vam je potrebno oko, a kad izađete, aktivirajte oznaku (landmark) i bit ćete prebačeni do stupova. Stavite oko ispred dimenzijskog stupa i poslušajte iduću zadaću. Vratite se do oznake i krenite na istok. Proći ćete pokraj dva kampa te uđite u špilju blizu drugog. Naći ćete fontanu koja vam dodatno povećava snagu, a potom nastavite južno. Prvo će vas skretanje nadesno dovesti do drveta. Posijecite ga i uđite u špilju iza njega, naći ćete još jednu fontanu. Produžite dalje i proći ćete pokraj još jedne špilje. Možete ući u nju, no morate nastaviti dalje južno i polagano prema dolje. Prijeći ćete vodu, ali vi i dalje nastavite južno. Naći ćete Mjesečevu špilju (otvara se samo za punog Mjeseca) pa odletite do Willendorfa i na istok. Proći ćete kroz grad i ući u špilju gdje ćete si poboljšati masku. S tim načinom preruša-vanja možete ući u Willendorf i prošetati se po njem, ali trebate otvoriti vrata tornjeva istočno i zapadno od grada. Nakon što upoznate kralja Otmara idite južno te u tunel. Nastavite prema jugu, a kad dođete do Nemesisa koji stražare, iskoristite čaroliju *Spirit wrack* da povučete obje ručke i otvorite vrata. Idite sjeverno i kad ponovno budete vani, nastavite dalje na sjever do grada Stahlberga. Krenite na zapad i pomoću *Spirit wrack* čarolije natjerajte lutku da otvori vrata. Sad ćete posjetiti tvorca lutaka. Vratite se u Willendorf i do kralja Otmara. Nakon razgovora bit ćete prebačeni na bojno polje. Morate se probiti, a potom ćete biti teleportirani. Primijetit ćete da ste zapravo bačeni 50 godina u prošlost. Ubijte čovjeka i pogledajte animaciju. Idite u Stahlberg i potom na sjever. Primijetit ćete utvrdu Williama The Justa. Uđite. Williama morate ubiti, a kad se vratite u sadašnjost i van, nastavite dalje dok ne dođete do animacije koja će vam pokazati masu koja je upravo ubila Voradora. Poubijajte ljude koji vas napadnu, a nakon razgovora s Mobiusom idite na sjever. Slijede tri borbe s njegovim čudovištima. Jedno će biti iz prošlost, jedno iz sadašnjosti i jedno iz budućnosti. Kad ih pobijedite, morate ubiti Mobiusa i uzeti pješčani sat. Bit ćete prebačeni do stupova.
Slijedi animacija i borba s Mortaniusom. Nakon pobjede on će se pretvoriti u demona. Uzmite njegovu kuglu smrti (Death orb) i vagu (Anarcrothe's scales) i idite se boriti protiv Mortaniusa. Nakon borbe imate dvije mogućnosti: možete ostati i vladati uništenim svijetom, gdje će ljudi živjeti u strahu i teroru čiji ste vi vladar, ili možete nestati i spasiti svijet. U oba ćete slučaja vidjeti lijepu animaciju.

Moram vam čestitati na završetku igre jer su rješenja pomoć u onim dijelovima igre u kojima morate riješiti neku zagonetku, tako da ste sami morali proći sve borbe i šetnje ove velike i lijepe igre. ⊗

VAMPIRI IMAJU POSEBNE MOĆI...

Iako neke tradicionalne moći koje posjeduju vampiri nisu mogle biti uključene u igru kao što su trebale, postoje neke dodatne "moći" koje su vam na raspolaganju.

Za vrijeme igre unesite:

↑→□○↑↓→←
da biste napunili energiju

→→□○↑↓→←
da biste obnovili magičnu energiju

←→□○↑↓→←
omogućit će vam gledanje svih FMV dijelova tako da pomoću SELECT dobivate izbor

Tomb Raider: Chronicles

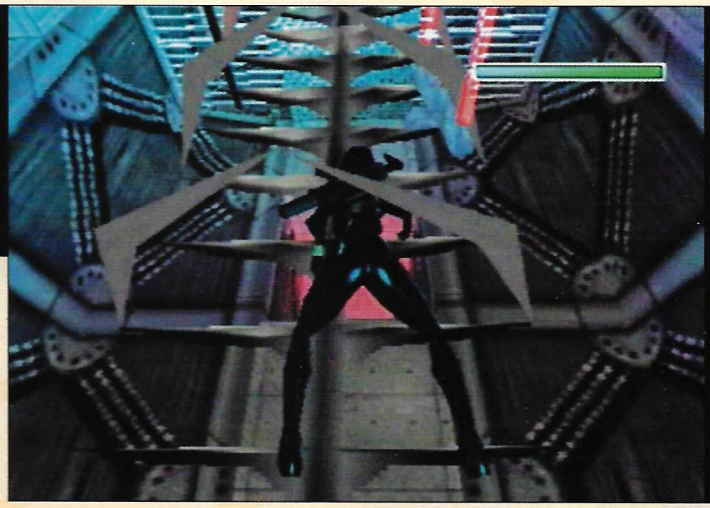
RJEŠENJE BROJA

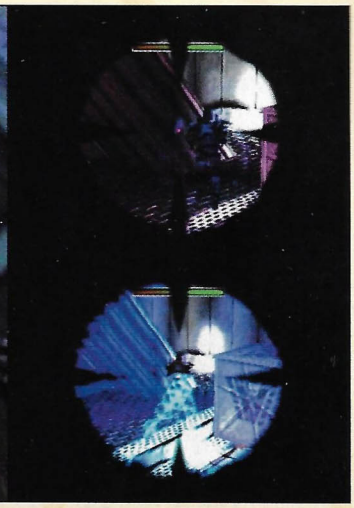
Ovaj ste put bili sto posto sigurni da Lare više neće biti. Neki su vjerojatno odahnuli, a oni drugi, poput mene, briznuli u plač. Na moje zadovoljstvo, Lara je ponovno tu, a s obzirom da će i oni najtvrdokorniji opet pokleknuti pod njenim oblinama i avanturama koje slijede, potrudit ću se da vam olakšam prolaz i uvjerim vas da je Lara još uvijek zakon... PIŠE Tanja Vitas

STREETS OF ROME

Odmah na početku skrenite lijevo *(opera backstage)*, prođite pokraj viljuškara i potom kroz prolaz pokraj njega. Prođite kroz prostoriju s visećim teretom, a onda produžite kroz idući prolaz sve do prostorije s kutijama. Popnite se gore i skočite na zidić odakle se vidi druga prostorija. Skočite, uhvatite se rukama za kran i prijeđite na drugu stranu. Popnite se na kabinu, i s nje skočite na gornju stranu krana te pokupite baklje i zdravlje.

Ponovno se popnite na kabinu i prođite kroz uski prolaz. Spustite se dolje i povucite polugu na zidu te produžite do oveće prostorije. Spustite se stubama, idite ravno do kraja, a potom lijevo. Popnite se po kutijama i bućnite u bazen. Zaronite, prođite kroz podvodni tunel i ronite do izlaza (pazite na količinu zraka). U idućem se bazenu otvor nalazi na dnu, a nagrada koja slijedi je u obliku strelјiva i zdravlja. Vratite se natrag u posljednji bazen i izađite kroz otvor u kutu. Prođite kroz hodnik i ponovno kroz idući. Nemojte odmah prelaziti na drugu stranu (preko užeta ili kutija) nego se spustite dolje i s polica pokupite skrivene stvari. Velike prazne police morate gurati naprijed da biste dobili strelјivo i zlatnu ružu *(secret)*. Sada se vratite natrag, idite gore i prijeđite preko užeta. I ovdje pokupite predmete s polica i produžite hodnikom do kraja. Povucite polugu, skočite dolje i izađite van iz *opera backstagea*. Produžite ravno pa desno do fontane (pazite na psa). Idite opet desno pa lijevo do kamene ploče. Gurnite ruku u usta na ploči i potom se vratite otkud ste i došli (prvi prolaz kod *opera backstagea*) do nove ploče s ustima. Opet gurnite ruku, pokokajte šišmiše i popnite se po kamenom bloku iza vas. Produžite dalje kroz sobe, prijeđite terasu i "mostić" pa se spustite dolje. Sva stakla razbijte pištoljem i pokupite predmete. Popnite se na drugi prozor u hodniku i preskočite na drugu stranu. Uđite u prvi hodnik lijevo, popnite se gore i pokupite zlatni ključ. Vratite se natrag i produžite ravno u idući hodnik. Skočite na tendu, pokupite baklje, upucajte bijesnog psa i otključajte prikazana vrata. Uđite u dvorište, no pritom pazite na tipa koji odozgo puca po vama (to je jedan od onih koji se ne daju tako lako), malo ga zaplašite, pokupite predmete po podu i uđite kroz prolaz. Prvo idite lijevo i pokupite zlatnu zvijezdu, potom idite hodnikom prema gore. Izađite na terasu i pucajte po tipu. Slijedi prava lekcija iz hodanja po užetu (nije nimalo teško, samo tu i tamo ispravljajte Laru) i prelazak na drugu stranu. Spustite sa dolje i povucite polugu. Nemojte proći kroz otvorene rešetke nego krenite kroz širok prolaz iza sebe, pa malim prolazom nalijevo, pa desno. Idite ravno, a onda desno da pokupite strelјivo. Potom idite gore po stubama i do kraja po revolver. Okrenite se i popnite na ograđeno uzvišenje te otvorite vrata. Pokupite laser, iskombinirajte ga s revolverom i razbijte lokot. Pokupite drugu zvijezdu i bježite van od štakora. Vratite se do velikog prolaza i





produžite do kraja uličice, uđite u vrt i umetnite zvijezde u zid. Uđite kroz otvorenu vrata, idite na desni kraj građevine i uđite u prolaz (pazi, pas). Popnite se hodnikom do nove građevine, uzmite revolver s laserskim nišanom i pogodite zvono. Otvorit će se prolaz na lijevoj strani zida. Preskočite na drugu stranu (bez zaleta), upucajte šišmiše i gurnite ruku u usta (ma ne svoja). Vratite se natrag i uđite kroz (sada otvorena) glavna vrata na hramu. Prođite kroz lijevi hodnik, povucite polugu, vratite se natrag i zarotirajte bijelu pticu. Uđite u desni hodnik i idite do ljuljajućeg ovna. Primite se za rub i tako obiđite ovna. Izvucite se gore i povucite polugu. Spustite se dolje pa okrenite i drugu pticu. Izađite van, idite u prolaz u podnožju hrama i pokupite simbol.

TRAJAN'S MARKETS

Idite u desnu i lijevu prostoriju, u obje razbijte kutije i pokupite predmete. Idite do sivih vrata, otvorite ih šipkom, razbijte kutiju i pokupite zdravlje. Popnite se po skeli, prijeđite preko užeta na drugu stranu, popnite se na prozor i prijeđite preko mosta. Skočite na desni zid, na suprotnom otvoru pokupite zdravlje pa se vratite na suprotnu platformu. Spustite se dolje, pokupite predmete i popnite se na drugi kraj. Spustite se u novu prostoriju i po desnom (predzadnjem) se stupu (ulaz u sobu) popnite gore. Skočite na desni most, uđite u malu prostoriju i dvaput povucite uže. Idite do posljednjeg mosta (nalijevo) i ponovite postupak. Mehanizam će se pokrenuti i otvoriti prolaz. Uđite unutra i skrenite u lijevi prolaz (u mraku). Simbol odvalite šipkom pa ga umetnite u podnožje kipa u glavnoj prostoriji. Izađite kroz sada dignute rešetke, prođite kroz prvi prolaz slijeva i dođite do "bazena". Preplivajte na drugi kraj, izađite van i pripremite se za prvog gada. Utrčite u prostoriju po desnoj strani, skočite dolje i bježite u prostoriju na dnu. Pucajte čudovištu u oči (revolver+laser) i pokupite simbol koji je ostao iza njega. Na drugom kraju prostorije otvorite otvor na podu, spustite se dolje i bućnite u vodu. Pokupite predmete pod vodom, zaronite još dublje pa u prvi bočni prolaz koji vidite. Izronite u malu sobu i šipkom odvalite ventil. Vratite se u prostoriju gdje je bilo čudovište, namontirajte ventil pa ga zarotirajte. Vratite se u vodu i zaronite do prolaza na dnu. Pokupite sve predmete, zaronite u prostoriju s dvama propelerima i izronite gore. Okrenite ventil pa se vratite natrag i uplivajte u prolaz (pokraj dvaju propelera). Pokupite *shotgun* i utamanite oživjeli kip. Pokupite streljivo i zdavlje, popnite se kroz otvor i zaronite u bazen. Uđite u otvoreni prolaz (u bazenu) i pokupite simbol. Upucajte tipa, a kad zmajevi ožive, skrijte se u prolaz pokraj bazena i pucajte dok ne riknu. Zapale li vas, bacite se u bazen. Umetnite simbole u zid i prođite kroz svjetlost.

THE COLOSSEUM

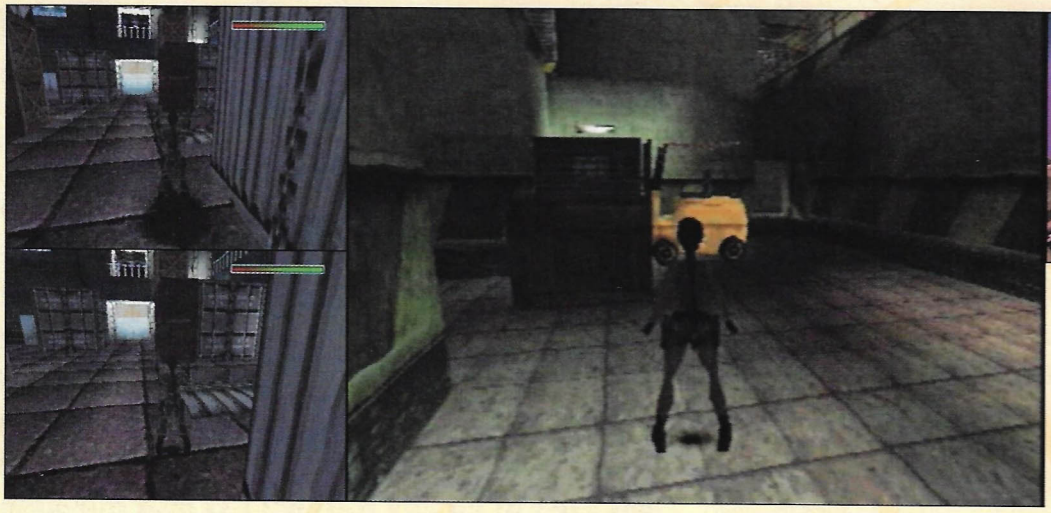
Idite ravno do uskog dugog prolaza i trčite ko ludi do druge strane. Uhvatite se za rub zida i po lijevoj se strani spustite do otvora. Gurnite prekidač, vratite se natrag i uđite kroz otvorena vrata. Spustite se dolje, upucajte lava i pritisnite prekidač. U idućoj se prostoriji popnite po ljestvima, uzmite predmet s podnožja (dio gemstonea) i krenite u novu prostoriju. Upucajte tipa i pokupite zdravlje. Idite dalje, upucajte još jednog heroja i pritisnite prekidač. Popnite se do vrha, pokupite uzi i zdravlje, pa se spustite jedan kat do središnje prostorije. Spustite se do platforme s užetom, triput ga povucite i u najkraćem se vremenu popnite do uzdignutog "stupa" s drugim dijelom *gemstonea* (imate određeno vrijeme pa ćete se malo pomučiti). Prođite kroz otvoreni prolaz i odgledajte filmić. Uđite u prostoriju, umetnite *gemstone* i bježite na suprotnu stranu (samo će jedan kamen ostati - kod ulaza). Skočite na suprotnu stranu (u pukotinu) i prijeđite na rukama do otvora. Upucajte lava i ratnika, a potom pokupite ključ (ostaje iza ratnika). Otključajte velika vrata i upucajte oživjeli kip. Prođite kroz otvor u zidu i pokupite drugi ključ. Otključajte druga vrata, spustite se dolje, odvalite kamen šipkom i odgledajte film.

THE BASE

Nakon silaska idite lijevo pa dolje. Pronađite ormar i uzmite ključ. Otključajte velika vrata, upucajte tipove i uzmite karticu. Pretražite prostoriju i iz ormara uzmite uzi. Izađite van, otvorite vrata karticom i popnite se gore. Skačite po kutijama do terase na drugom kraju dvorane, gurnite prekidač, uđite unutra i odgledajte film. Pretražite ormare i kroz druga vrata izađite van. Uđite u tunel, pokokajte gadove i uđite u lijevi prolaz. Na lijevoj strani karticom otvotite vrata, upucajte tipa i uzmite ključ. Vratite se u tunel, uđite u drugi prolaz i otključajte vrata. Skačite po platformama i na posljednjoj pokupite laser i streljivo. Spustite se dolje i karticom otvorite vrata. U svlačionici pretražite sve ormariće i pokupite sve predmete. U bazenu dignite rešetku na podu, zaronite u desni hodnik i pokupite *secrets*. Gurnite prekidač, izađite van, a onda ravno u prijašnji hodnik. Uđite u sobu s propelerima, umetnite *fuse* koja nedostaje i prođite kroz otvorena vrata. Upucajte psa, pritisnite polugu i izađite van. Popnite se na vagon, skočite na vagon u zraku pa na podmornicu - odgledajte film.

THE SUBMARINE

Nakon što vas baćuške zaključaju, idite do bočne strane ležaja i na desnoj strani odvalite šipku. Skrenite desno, idite do ventilacijskog otvora i razvalite ga šipkom. Uđite u otvor, idite do ventilatora nadesno i popnite se po zidnim ljestvama. Spustite se na rukama u otvor i prebacite na drugu stranu. Idite po ljestvama, opet se spustite na rub i udite u prvi otvor. Dignite rešetku na podu, spustite se dolje i pretražite police. Vratite se do otvora i prijeđite na drugu stranu. Slijede još jedne ljestve i film. Produžite ravno, spustite se dolje, idite dalje i otvorite rešetku na podu. Spustite se u kuhinju, došuljajte se kuharu iza leđa i



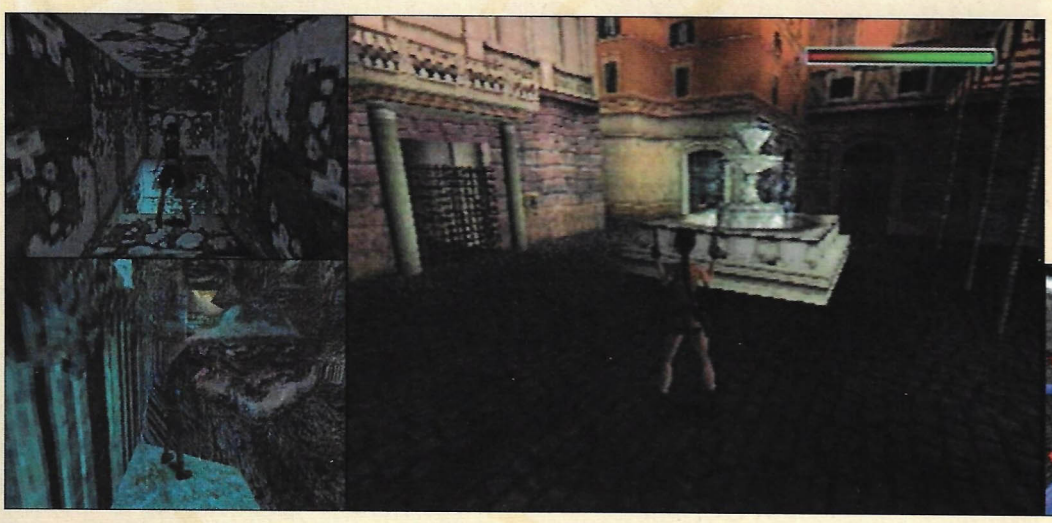
udarite ga šipkom po buči. Pokupite ključ i otključajte središnja vrata. Naći ćete pištolje i ključ, pa otključajte i druga vrata. U blagovaonici pokokajte tipove, pokupite predmete i izađite kroz otvorena vrata. Idite lijevo, pa desno, pa gore po stubama, pa hodnikom do otvorenog skladišta. Upucajte tipove, pokupite revolver, popnite se na kutije i potražite *aqualung* i zdravlje. Vratite se u blagovaonicu i izađite kroz vrata s ventilom. Idite desno, pokupite predmete, popnite se na kutiju i otvorite rešetku iznad sebe. Popnite se, odpuzite do otvora u podu, pretražite police i izađite kroz vrata. Idite lijevo pa ravno do otvora u podu. Spustite se dolje, upucajte tipa i u spavaonici na dnu hodnika pokupite predmete. Vratite se do vrata s ventilom (sredina hodnika) i uđite. Upucajte tipa i popnite se gore. Idite desno, upucajte tipa i pokupite *suit console*, izađite opet na hodnik, idite ravno pa lijevo u prostoriju s ronilačkim odijelom. Umetnite spojene baterije, *aqualung + suit console* i odgledajte film. Ronite ravno, pokraj male podmornice koja vas gađa, pa kroz jedine vidljive prolaze do oveće rupe u podu. Uronite dolje, pa kroz tuneliće do idućeg filma. Pokupite predmet iz kutije i potom se vratite natrag do podmornice. Odgledajte još jedan film (usput izbjegavajte projektile iz minipodmornice).

SINKING SUBMARINE

Izađite van pa idite dolje po stubama i kroz sobu s torpedima. Idite desno, pa gore do prolaza u kojem gori vatra. Preskačite vatru i idite ravno do prvog ulaza, potražite uzi. Opet skačite do blagovaonice. Skačite po stolovima i do prolaza na drugoj strani. Idite desno, upucajte tipa, pretražite police i pokupite karticu. Vratite se do blagovaonice i ponovno prijeđite na drugu stranu. Skačite preko vatre, a onda idite desno hodnikom do vrata koja se otvaraju karticom. Idite ravno pa gore, pronađite kontrolnu sobu s periskopima, popnite se na stol na desnoj strani, raspucajte rešetku koja stoji nakoso i upuzite. Idite desno do rešetke na podu, siđite dolje i isključite struju. Vratite se natrag u sobu, otvorite lijeva vrata, pogledajte film i pokupite ključ. Idite do hodnika s visećim kabelima, otključajte vrata. U jednom od ormara naći ćete *oxygen canister*. Izađite van, upucajte tipove i pokupite brončani ključ. Opet se vratite u kontrolnu sobu, uđite u ventilacijski otvor, idite desno, pa dolje i otključajte iduća vrata. Vratite se natrag, idite u drugu kontrolnu sobu, pokupite predmete i *nitrogen canister*. Vratite se u sobu s periskopima pa idite do sobe slijeva, popnite se po ljestvama i umetnite *canistere*, pa odšetajte na idući, sasvim drugačiji nivo...

GALLOWS TREE

Skočite na suprotnu stijenu i uhvatite se za procjep. Mičite se ulijevo do iduće stijene na koju možete stati. Opet skočite na suprotnu stijenu, uhvatite se pa idite desno, do otvora pod vama. Upuzite unutra, a onda dasno na kamen. Uhvatite se rukama za "strop" i prijeđite na drugu stranu. Na desnoj strani pokupite zdravlje i odskližite dalje. Slijedi film, vrlo dojmljiv... Uđite u otvor špilje (desno), uhavatite se rukama za strop i prebacite do prolaza. Stanite na rub stijene i skočite u kućicu s vodom. Izronite u dio s kućom, plivajte do desnog kraja, popnite se na drveni dio i napravite salto unatrag. Upuzite kroz rupu na kući, pokupite zdravlje i iz ladice pokupite *rubber tube*. Izađite iz kuće istim putom, popnite se na mostić kod vrata i preskočite na drugu stranu. Izađite kroz prolaz do dvorišta s početka. Idite do tornja, upuzite kroz otvor i hodajte do male "špilje". Pokupite *pitchfork* i spojite ga s *rubber tubeom*. Popnite se do prolaza zagrađenog daskama i upotrijebite *catapult*. Pokupite *iron clapper*, spustite se dolje i potom idite ravno pa lijevo. U lijevom gornjem uglu pokupite štap i izađite van. Obiđite sve prostorije uokolo, pronađite rupu u podu pa se spustite dolje. Zapalite baklju, a onda zvijezdu na stropu. Pokupite srdašce i odgledajte film.



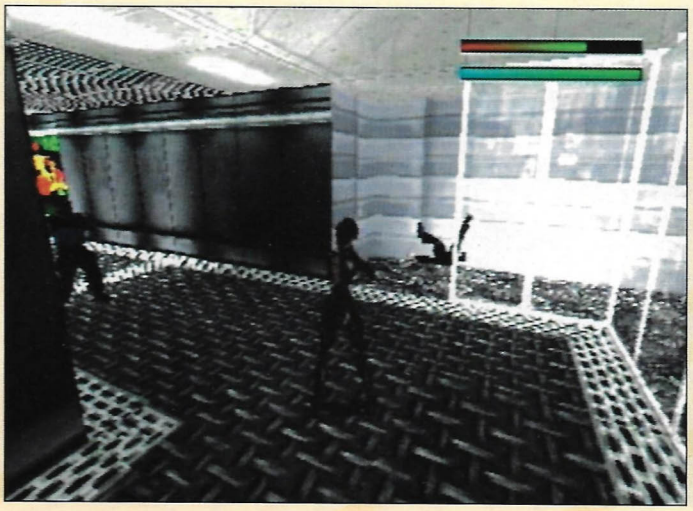
Vratite se gore i postavite srce u rupu u kamenom bloku (gore kod vrata). Uđite unutra, siđite dolje, prijeđite most i dalje hodnicima u ...

LABIRINT

Idite do kraja prostorije pa kamenje na zidu pritisnite ovim redom: lijevi, srednji, desni. Potom bježite kroz otvorena vrata i pokupite dijamant, tj. *bone bust*. Vratite se natrag kod blokova koje ste pritiskali i zasipajte *bone bust* u veliku "teglu". Prođite kroz druga otvorena vrata i bacite se dolje u vodu. Izađite iz vode pa idite kroz prvi prolaz do središnje prostorije. Okrenite polugu i prijeđite preko mosta. Idite hodnikom pa gore do idućeg hodnika. Idite preko mosta do sredine, a onda preko desnog mosta do idućeg hodnika i središta. Pokupite knjigu i skočite prijeko. Pokupite zdravlje i penjite se gore slijedeći svjetlost. Isto tako hodajte i kroz hodnike (izbjegavajući neman). Spustite se dolje, pokupite zdravlje i prođite kroz otvoren prolaz.

OLD MILL

Uđite u prolaz slijeva i izađite kroz prvi hodnik nadesno. Primite se za uže, zanjišite se i prebacite na stijenu na kojoj je baklja - pokupite je. Siđite u hodnik iz kojeg ste došli, zapalite baklju i bacite je dolje na dva malca koji vas gađaju. Opet se primite za uže i prebacite na malu terasu. S ograde odvalite šipku i siđite dolje. Primite se za uže (ulaz vam treba biti sleđa) pa se prebacite na suprotnu stranu. Uđite u prolaz, pokupite zdravlje i popnite se dokle možete. Skočite na suprotni kosi kamen, na idući zdesna, pa još jedan. Za posljednji su uhvatite, izvucite se rukama gore, a kad počne kliziti, skočite na susjedni, pa se prihvatite za pukotinu u stijeni. Puzite dokle možete, dalje se mičite viseći, pa se opet popnite gore. Uđite u rupu, pokupite zdravlje i šipkom iz stijene odvalite *chalk*. Vratite se u kanjon s užetom i prolazom produžite do početka nivoa. Idite do sive ploče na podu i upotrijebite *chalk*. Ispecite kokice i pogledajte film.
Izađite iz prolaza, prođite između dviju kuća i potom preko vode



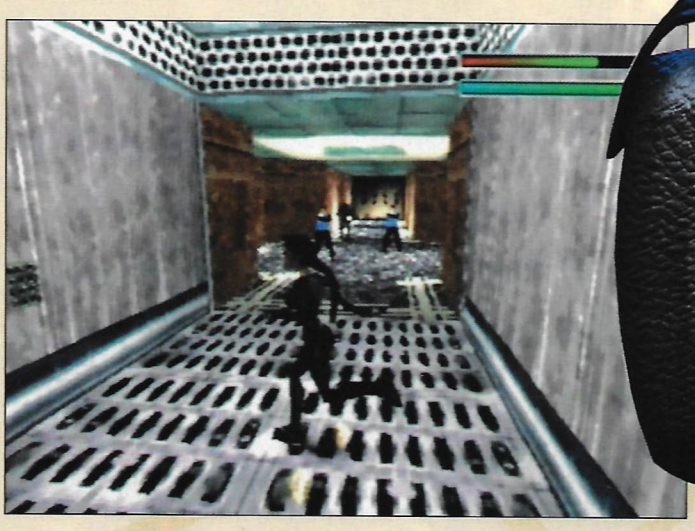
preskočite u idući hodnik. Skočite u vodu i zaronite što dublje možete u dio u kojem pliva crveni gad. Pričekajte da se odmakne od vas, a potom brzo plivajte do "zlatne" ploče na podu, tj. blaga, i ukradite mu srebrni novčić. Plivajte brzo do kaveza i ubacite novčić unutra - pogledajte film (so unglaublich apetitlich). Sada možete uroniti u područje koje je crveni štitio. Izronite gore i naći ćete se u vjetrenjači. Popnite se gore do mehanizma, triput ga okrenite, a potom brzo (imate nekoliko sekundi) prijeđite na drugu stranu i izađite van kroz vrata. Na kraju malog hodnika popnite se gore, okrenite na drugu stranu i povucite polugu na zidu. Spustite se dolje i kroz prolaz pod vodom izađite iz mlina. Izronite van na mjesto otkud ste počeli. Vratite se do kuće sa početka pa na lijevoj strani skočite u vodu. Plivajte malo naprijed pa slijeva izađite van. Puzite i hodajte hodnikom dok ne izađete van. Popnite se gore i preskočite na kamenu ploču. Skačite po otvorima na krovu, a potom preskočite na susjednu kuću. Uđite kroz otvor na ogradi (ili natraške ili naglavačke (u čučnju) držeći □ i ⊗) i okrenite mehanizam na zidu. Odgledajte film i prijeđite na novi nivo.

THE 13th FLOOR

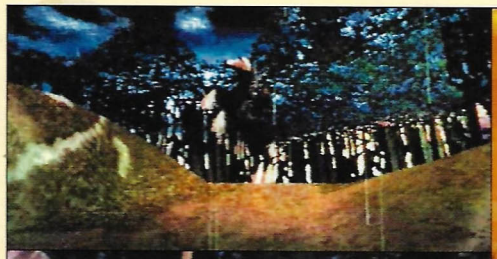
...ne'š ti kostimića...
Idite lijevo i gore po ljestvama. Idite ravno, pokupite streljivo pa nastavite desno. Razvalite bravu metkom i upucajte tipa. Popnite se gore kroz potrgani dio otvora, a nakon što padnete kroz otvor na podu bježite na suprotnu stranu. Pokupite ružu i popnite se gore. Penjite se gore, pazeći pritom na laserske zrake - na pola puta pokupite streljivo. Kad se popnete, okrenite se nalijevo i raspucajte bijelu ploču na zidu. Popnite se gore, pokupite streljivo i produžite do kraja hodnika. Brzo se spustite dolje, upucajte stražare i prođite iza staklenog zida. Iduće stvari izvodite najbrže što možete (jer vas non-stop rešetaju) pazeći na zdravlje: pokupite karticu sa stola, otvorite vrata i s polica pokupite predmete. Nakon toga izjurite van i ravno niz hodnik. Uđite u dizalo i pritisnite gumb (idete na šesnaesti kat). Izađite van, upucajte stražare i na lijevoj strani otvorite vrata karticom. Nemojte ubijati znanstvenike nego brzo trčite u sredinu prostorije i na stolu pritisnite gumb. Bježite van i idite ravno hodnikom do hodnika nadesno. Uđite u sobu i prođite kroz još jedna vrata u iduću prostoriju. Stisnite zeleni gumb na zidu gdje se nalazi znanstvenik. Pokupite disk, vratite se u dizalo i pritisnite gumb. Izađite nadesno, idite do kraja hodnika i diskom otvorite prolaz na zidu. Popnite se gore, idite nadesno, primite se za šipku i spustite se dolje (na pola puta možete skočiti unatrag i pokupiti *secrets*). Upuzite u prostoriju i koknite gada. Idite ravno, lijevo pa desno. S polica pokupite zdravlje i platnenu krpicu. Izađite van i produžite hodnikom do nove prostorije. Sidite dolje po stubama, otvorite mala vrata, pokupite zdravlje i *chloroform*. Karticom otvorite srednja vrata i upucajte tipa. Pokupite *Iris disc* i streljivo. Otvorite iduća vrata *Iris discom*, putom ubijajte stražare i pazite na mitraljez na stropu. Bježite u laboratorij i odgledajte film. Izađite kroz vrata i popnite se gore stubama. U prostoriji povucite prekidač na zidu, a potom što brže trčite dolje pa kroz vrata po Iris. Za sve to imate oko dvadesetak sekundi. Kad ga uspijete zgrabiti, bježite kroz vrata van.

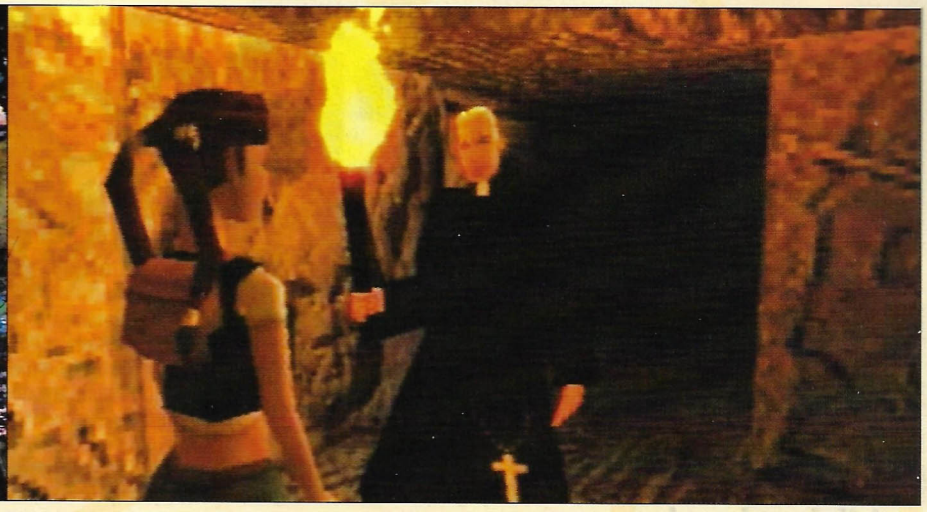
ESCAPE WITH THE IRIS

Idite hodnikom, na maloj polici lijevo odložite snajper i produžite hodnikom (detektor) dalje. U drugoj kutiji po redu pokupite zdravlje (prvu nemojte dirati). Produžite lijevim hodnikom, nastavite dalje desnim i prođite kroz vrata. Prođite i kroz druga vrata, a iz ormara pokupite *chloroform*. Produžite dugačkim hodnikom i pretražite svaku prostoriju. Kad se pojavi insert s čuvarom, došuljajte mu se sleđa i pritisnite na lice krpicu natopljenu *chloroformom*. Idite do kraja hodnika i skupljajte stvari s polica. Na kraju biste trebali imati *restroom access card*. Vratite se sve do kraja, pred vrata s konzolom. Utipkajte broj s kartice (8526) i uđite. Uđite u muški zahod, razvalite prva vrata, skočite i otvorite ploču (tam-



niju) iznad sebe. Popnite se gore u ventilacijski otvor. Spustite se niz otvor, a potom siđite niz otvor od dizala. Pokupite *secrets*, uhvatite se za cijev i potom se penjite gore do iduće platforme. Skočite na nju (unatrag), objesite se za šipku preko puta vas, zavrtite se i prebacite u drugi otvor. Stanite dijagonalno pa s mjesta skočite na dizalo. Otvorite vrata na "krovu" dizala, spustite se dolje i pritisnite gumb. Tiho izađite van, pozovite drugo dizalo, uđite unutra i pritisnite gumb. Kad se vrata otvore, brzo pritisnite gumb, a nakon kratkog propadanja dizala još jednom aktivirajte kočnice. Izađite na vrh dizala, primite se za šipku i prebacite se na platformu s druge strane. Penjite se po otvoru dizala (rupe na zidu), a potom malo prije vrha skočite unatrag na iduću platformu. Ponovno se uhvatite za šipku i prebacite na drugu stanu. Popnite se u prolaz iznad glave i spustite se dolje. Čim uđete u novi hodnik, skočite i uhvatite se za šipku, prebacite se na iduću, a potom na platformu (pazite na vatru). S platforme skočite u otvor na zidu, na drugoj strani, a potom preko šipke prijeđite do idućeg otvora. Spustite se dolje i trčite nadesno niz hodnik prema stražaru. Kad dođete do kraja, bježite desno ili lijevo. Popnite se mostićem (pazite na snajper), idite do vrata na suprotnoj strani i popnite se po ljestvama slijeva. Idite u krug do prekidača na zidu (njime isključujete laser ispred vrata). S desne strane razlupajte zid i pokupite *secret*. Spustite se dolje i prođite kroz otvorena vrata. Idite do kraja hodnika, a nakon što stražar razbije akvarij, trčite do prekidača na desnoj strani, pritisnite ga i bježite kroz vata. Idite lijevo, potom ravno kroz vrata, pa u lijevi hodnik do kraja i kroz vrata zdesna. U sobi za teleport prođite kroz vrata slijeva. Odmah iznad ulaza skočite i povucite poklopac na stropu. Popnite se gore, prođite kroz otvor, spustite se dolje i pritisnite prekidač. Proučite kutije ispod rendgenskih zraka, vratite se natrag u prostoriju i iz kutije izvadite *teleporter disc* (sve ostalo su bombe). Vratite se u sobu za teleportiranje i upotrijebite *disc* na kozoli kod vrata. Popnite se na teleport i umetnite *Iris artifact*. Naći ćete se u sličnoj prostoriji. Izađite kroz otvor na podu, pogledajte kroz otvor s rešetkom. Upotrijebite *binoculars* i očitajte



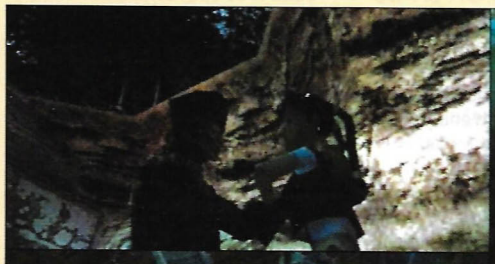
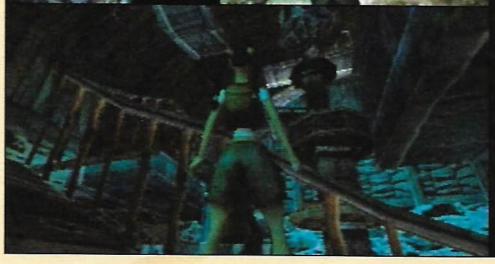
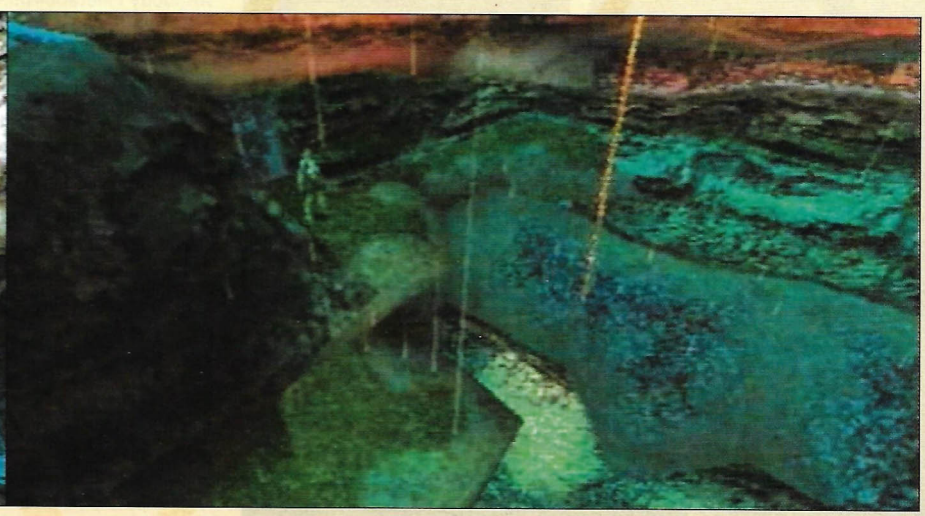


broj koji će stražar utipkati (1672). Izađite iz otvora, otipkajte isti broj i uđite. Isključite prekidač na desnom zidu i provucite se kroz otvor na lijevom zidu. Spustite se dolje, pokupite svoj snajper i prođite kroz (sada isključeni) rendgenski dio. Idite do vrata pokraj kojih je monitor, raznesite bocu za gašenje požara i uđite u novi, posljednji nivo.

RED ALERT

Upucajte gada iznad vas i krenite dalje. Preskočite na iduću platformu, a potom brzo pretrčite preko stuba prije nego se uruše. Istu stvar ponovite i s idućom platformom. Razvalite nogom dio zida i upuzite. U sobici otvorite rešetku na stropu (najbližu vama), popnite se gore i upucajte stražara. Idite desno i s kutija pokupite streljivo. Pucajte u ventil na cijevi i polako prolazite kroz zrake (svaka će dvaput nestati, nakon drugog nestajanja krenite, tako rješavajte polako jednu po jednu). S kutije pokupite zdravlje, krenite prema dizalu, upucajte stražara, uđite u dizalo, pritisnite prekidač i upucajte još jednog naivca. Izađite iz dizala i prođite kroz lijeva vrata. Ovdje sve ovisi o vašoj brzini i zdravim očima. Nakon što pritisnete prekidač morate poskidati sve mete prije nego li stignu do kraja (imate samo jedan pokušaj). Uspijete li, otvorit će vam se vrata pokraj i desna vrata na dnu hodnika (imate dosta vremena, stoga pokušavajte dok ne uspijete).

E sad, bilo bi vrlo poželjno snimiti igru prije nego prođete kroz susjedna vrata, jer ne uspijete li poskidati sve mete (koje se ovdje pojavljuju naizmjenice), ne možete van, a iz zidova izlazi plin. Nakon što poslije nekoliko sati uspijete poskidati mete (prije nego prijeđu crtu na sredini) otvorit će vam se i lijeva vrata na dnu hodnika. Prođite prvo kroz desna vrata i pokupite *grappling gun* iza zelenih lasera i upucajte tipa. Izađite kroz druga vrata van, upucajte još jednog tipa, a onda se popnite na najvišu kutiju i pokupite streljivo. Ispucajte na rešetku na stropu uže (*grappling gun+ammo*), skočite na nj s niže kutije, zanjišite se i prebacite na pukotine na zidu. Otud prijeđite i uđite u rupu. Spustite se dolje i ukokajte dva gada. Uđite u drugu sobu s oružjem i pokupite zdravlje, *secret* i streljivo. Potom izađite van i uđite u dizalo. Izađite van, ukokajte stražara, s kutije pokupite zdravlje i još jednom prođite kroz zrake. Siđite dolje, provucite se kroz rupu i izađite na stube. Ispucajte uže, tamo gdje vam se prikaže zelena meta. Skočite na uže i prebacite se kroz otvor na suprotnoj strani. Čim upadnete unutra, skočite naprijed i gore, da ne padnete u vatru. Upuzite kroz iduću rupu, spustite se dolje i brzo upucajte stražara, prije nego uključi mitraljez na zidu. Povucite prekidač pokraj vrata, izađite van i uđite u dizalo. Izađite van i ukokajte dva tipa (stižu odozgora). Idite do zida na kojem je prekidač, zaletite se i skočite na uže. Prebacite se na kutiju, skočite i povucite poklopac iznad glave. Unutra upucajte tipa i drugog na zemlji, potom se popnite gore. Idite cijevima i spustite se dolje. Idite ravno i dvaput desno. Puzite po cijevi, popnite se gore pa skočite dijagonalno na kutiju. Pucajte po tipu sve dok mu se ne pokaže metalna noga. Pogodite ventil na cijevi i tako dokrajčite androidskog gada. Nemojte skakati u vodu jer tip iskri 'sve u šesnaest'. Skočite na kosu cijev u samom kutu prostorije. S nje hopšite još triput i na sigurnom ste. Spustite se dolje na rešetku i pokupite streljivo. Popnite se na "krov" ventilacije pa ispalite uže u rešetku na stropu. Skočite s mjesta (sa sredine), uhvatite se za uže i prebacite preko. Povucite sklopku i istim se putom vratite dolje. Pokupite *key bit (left)* i zdravlje. Ponovno se vratite gore i vratite sklopku natrag. Od tamo se opet prebacite na ventilacijsku cijev, stanite na rub, skočite unatrag i u otvoru ste. Vratite se natrag u hodnik s laserskim zrakama. Protrčite ravno i idite što brže (preskačući žute kanistre, jer oni u helikopteru misle ozbiljno) do kraja hodnika, tj. sobe. Utrčite u drugu sobu, bacite se iza pulta i puzite do prekidača. Pritisnite ga i vratite se u sobu. Slijedi susret s androidom u najnezgodnije vrijeme. Bježite natrag niz hodnik preskačući velike rupe. Pri samom kraju hodnika skrenite desno i nastavite dalje najbrže što možete. Trčite hodnicima dok ne nađete sklopku. Gledajte kroz rešetku iznad glave i kad android naiđe, pritisnite je (sada je zarobljen i neće vam više praviti probleme - sve to i nije baš najjednostavnije, no nakon pedesetak puta uspjeh je zajamčen). Nakon što ga zaključate, vratite se u hodnik, idite do znaka H i prođite kroz lijeva vrata (poželjno je trčati cijelo vrijeme jer su hodnici prepuni plina). Trčite ravno pa lijevo do kraja. Pritisnite prekidač zdesna, u rupi pokupite *secret* i vratite se natrag u prethodnu prostoriju. Upucajte dva tipa i prođite kroz vrata. Potom idite nadesno i naći ćete se u prostoriji s velikim staklom. S druge je strane vaš omiljeni prijatelj. Stisnite prekidač na zidu i uživajte u prekrasnom prizoru. Vratite prekidač natrag, trčite kroz vrata kroz koja ste ušli, a onda desno do lasera i natrag do prekidača kojim ste zarobili androida. Idite do mrtvaca, pokupite *key bit (right)* i iskombinirajte ga s *key bitom (left).* Vratite se u sobu s laserima, ovaj put obilaznim putem. Prođite kroz jedini slobodni prolaz (pazite na helikopter). Popnite se gore, primite se za ljestve i produžite do vrha. Uđite u sobu iz koje ste i došli, umetnite *helipad key*, utrčite unutra i opustite se do nove Lare br. 6..... ⊗

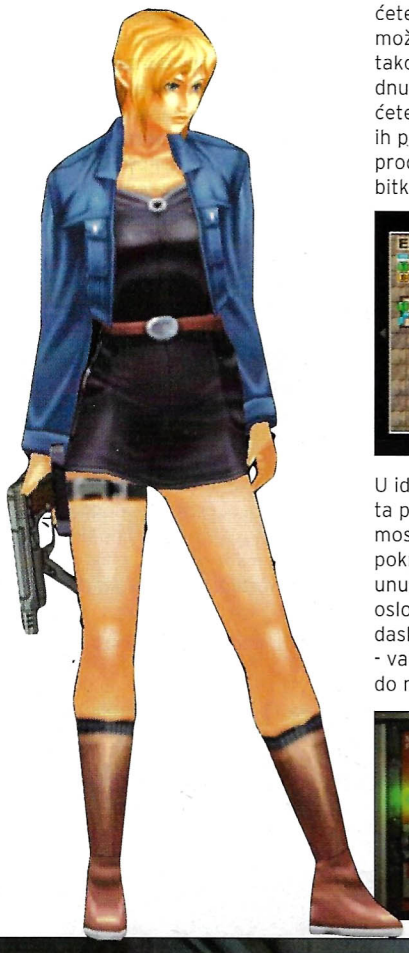




Parasite Eve 2

2. DIO RJEŠENJA

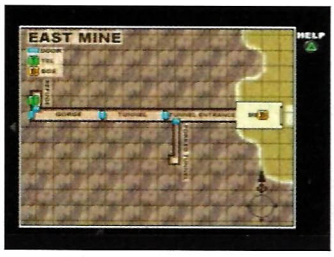
S obzirom da je pred nama još dosta toga i da gadovi nestrpljivo trljaju ruke, skratimo s uvodom i prijeđimo na stvar

PIŠE Tanja Vitas

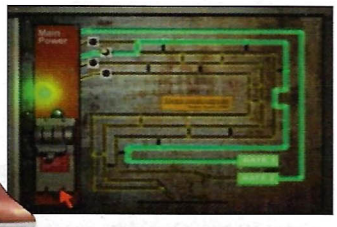


Drugi disk

Nakon onog krša i loma u kojem je Kyle teško ozlijeđen ne računajte na njegovu pomoć. Brzo provjerite opremu jer ćete se ubrzo boriti s krdom konja. To je jedna od težih borbi u igri jer je mutiranih konja popriličan broj i stalno napadaju s nekoliko različitih strana. Taktika za tu bitku je: navabite konja da se zaleti na vas, a onda se brzo izmaknite u stranu i upucajte ga dok je omamljen. Pazite da se ne nađete okruženi čudovištima jer ćete ubrzo završiti karijeru. Konje možete vrlo jednostavno ukloniti tako da ih navabite prema ogradi u dnu ekrana. Past će u provaliju i vi ćete biti pošteđeni tamanjenja. Kad ih pobijete desetak (ili nešto više), prođite kroz vrata. Slijedi nova bitka, nakon koje produžite ravno.

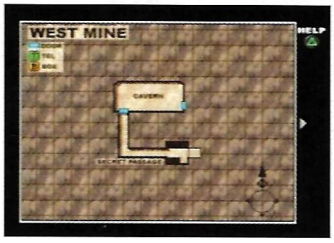


U idućem hodniku uništite čudovišta pa idite dalje. Proučite viseći most, a potom se vratite do vrata pokraj kojih ste prošli. Uđite unutra i gurnite vagončić da biste oslobodili prolaz. Pokupite veliku dasku (ne znam gdje ste je spremili - valjda u supersack), odnesite je do mosta i pokrpajte rupu. Prijeđite most, potamanite šišmiše i prođite kroz desna vrata. Tu možete snimiti poziciju i popuniti zalihu metaka za pištolj. Proučite kontrolnu ploču s kontrolom napajanja vrata. Uzmite osigurač (Jumper Plug) i gurnite ga u drugu rupu odozgora. Pritisnite ga i obnovit ćete napajanje vrata. Provjerite opremu i izađite van.



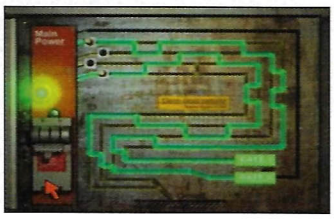
Megakonjina

Da olakšate ovu bitku, prvo možete gađati bačve u prostoriji. Kad ih pogodite određeni broj puta, kanta će eksplodirati i osvijetliti prostoriju. Možete tempirati eksploziju kad je megakonj pokraj bačve da biste mu nanijeli veliko oštećenje. Najbolje je koristiti taktiku "udri i bježi", štoviše, nastojte se što više kretati da biste izbjegli napade. Od oružja je najbolji bacač granata ili za one spretnije M4A1!!!
No bilo kako bilo, bitka bi trebala biti gotova i vi biste trebali dobiti 300EXP, 200BP i 10MP-a. Dobit ćete još jedan osigurač i Kyleov pištolj P229. He, he, ako ste pomislili da je bitka gotova....



Mutirana megakonjina

Ovaj je put mrcina doista žilav protivnik. Ne samo da ćete morati ponoviti potonju taktiku, nego ćete morati biti mnogo spretniji. Gad je mnogo brži, vrlo ga je teško izbjeći i još vas može otrovati gricne li vas. Zato ne zaboravite na PSI Antibody i Metabolism, a i PSI Pyro će dobro doći. Sada će vam doista trebati bacač granata jer je to jedini način da ga zaustavite kad jurne na vas. No samo strpljivo i gmaz će pokleknuti (ni u kojem trenutku nemojte posustati - ako treba, borite se do posljednje kapi krvi). Nakon bitke dobit ćete 500EXP, 300BP, LV2 pomoć i granate. Istražite motor i pritisnite gumb (GATE 2) i sve će otići kvragu.



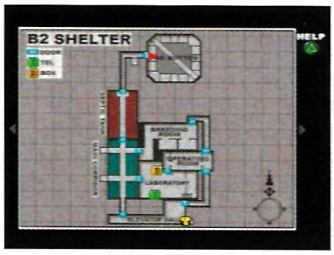
Vratite se u sobu s kontrolnom pločom (usput potamanite šišmiše, a možete počistiti i crvene prostorije) i umetnite osigurač u najgornju rupu. Izvadite drugi osigurač i premjestite ga u posljednju rupu pa uključite napajanje. Vratite se do motora i otvorite vrata. Provjerite opremu i produžite dalje.

Paukoliki br. 2

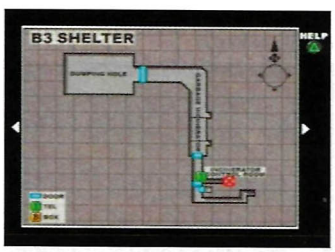
Ova mutirana inačica paukolikog čudovišta potpuno je nevidljiva, mnogo je brža i svakim vas udarcem može otrovati. Najlakše ga možete ubiti tako da iskoristite PSI Plasma i bacite ga na pod, a potom pucate u nj puškom. Ponavljajte postupak sve dok paukoliki ne skonča karijeru. Dobit ćete 600EXP, 300BP, Spartan metke i dodatni džep za oklop.

Produžite prolazom do dizala pa se spustite dolje u sklonište. Produžite hodnikom do vrata s oznakom E-38. Tu ćete se po prvi put sukobiti sa sigurnosnim sustavom - laseri različitih boja i dezena imaju različite napade (neki će vas ozlijediti, neki paralizirati, neki spriječiti korištenje PSI energije, a neki vas zbuniti). Idite u skladište i potamanite čudovišta. Tu možete popuniti zalihu metaka za pištolj, ako ga uopće koristite. Izađite na sjeverna vrata (E-43). Tu vas očekuju nevidljivi puževi koje ne možete oštetiti puškom nego PSI energijom. Prođite kroz spavaonicu tamaneći čudovišta, a potom kroz glavna vrata u veliki hodnik. Obračunajte se s debeljanima i uništite lasere. Idite dolje na jug i otključajte vrata prema hodniku koji vodi do dizala. Vratite se i uđite u oružarnicu (najdonja vrata s Ayne desne strane). Tu je uređaj na kojem možete kupovati streljivo, oružje, oklope i predmete, stoga upotpunite zalihe. Jedna od korisnijih stvari koju možete kupiti je Hammer dodatak za M4A1. Sad možete iskoristiti i crnu karticu koju ste pronašli još u neboderu (imate je, zar ne ?!!!) i otključati rešetkasta vrata. Tu su kutije s beskonačnom zalihom metaka za pištolj (PB i Hydra) i sačmaricu, ali ni to nije sve. Idite na drugi kraj prostorije i uzmite SP12

puškicu. Otključajte i vrata koja vode do skladišta da biste poslije mogli neometani kružiti skloništem. Kad ste završili, vratite se u glavni hodnik pa idite sjeverno u prostoriju za sterilizaciju. Prođite kroz lijeva vrata dok ne dođete do mjesta s kutijom i telefonom. Prođite kroz sjeverna vrata. Uslijedit će scena, a nakon nje se spustite dolje dizalom, uništite lasere i čudovišta.



Produžite hodnikom tamaneći vodene neprijatelje do glavnog hodnika B2, stiže još vodenih čudovišta (njih ćete lako uništiti bilo čim što ima veze s vatrom). Od prostorija koje ovdje možete istražiti je farma (ali ne pasa) prođete li kroz sjeveroistočna vrata (sad znate čemu služi zemljopis u školi). Prvo uzmite limenku cole s police kod ulaza. Na podu je kutija sa streljivom za pištolj (prilično nepotrebno), a u jednom od odjeljaka možete pronaći Stim, a tu su naravno i skakutavi crvi. Produžite dalje kroz vrata na suprotnom kraju, potom kroz hodnik dok ne naiđete na mali problem. U želji da uhvatite neznanca krenite prema sobi za sterilizaciju - pazite, prostorije su ponovno pune čudovišta. U prolazu će vas dočekati neugodno iznenađenje, zato brzo uskočite u otvor za ventilaciju. Kad završite u velikoj prostoriji s otpadom (nešto me podsjeća na Ratove zvijezda), pogledajte pod zbog kutija sa streljivom, a onda slijedi obračun s...



Velikousti usisač

Udaljite se od čudovišta i pazite da vas ne usiše jer to znači - kraj igre. Upucavajte ga kad vas usisava pa se udaljite, pazite na ledene sige koje će u pauzama padati na vas sa stropa (sjena će vam pokazati mjesto na koje padaju). Malo-pomalo će se velikousti primicati vratima, a kad mu nanesete veća oštećenja, uputit će na vas još nekoliko različitih napada (otrovnu plazmu i neka ljepljiva govna, smijuća čudovišta). Pucajte cijelo vrijeme dok su mu usta otvorena, a možete ga gađati i PSI energijom. Vodite računa da imate dosta streljiva jer će vam trebati i nakon ove bitke. Kad ga sredite, dobit ćete dosta EXP-a, BP-a - ovisi koliko ste dodatnih neprijatelja potamanili, kao i LV3 pomoć te streljivo za pušku i granate. Sada je pravo vrijeme da pojačate neku od PSI energija (samo jednu) da biste popunili MP-e. Pridite terminalu i prođite kroz vrata.

Mislite da je velikousti gotov? E nije!!! Slijedi konačni obračun. Čudovišta se ovaj put možete riješiti na dva načina - gađajući ga mecima (što u ovom trenutku nije dobro rješenje jer će vam manjkati streljiva) ili... Trčite dalje hodnikom i stanite na prekidač u udubini na zidu da biste pozvali dizalo. Velikoustog možete zavaravati povremenim napadima pazeći da ne potrošite previše streljiva. Kad se dovuče do dizala, otrčite na suprotni prekidač tu i tamo pucajući mu u usta. Gmaz će biti zgnječen. Hip Hip... 700 EXP-a i 200 BP-a kao i LV3 pomoć sada su vaši. No da se ne zavaravate, tu priči nije kraj. Imate 5 minuta da pobjegnete, no prije bijega morate (možete) obaviti još nekoliko sitnica. Vratite se u prostoriju s otpadom i pretražite pod - naći ćete "Medicine Wheel". Sad slijedi obračun s povećim brojem neprijatelja koji nisu previše opasni. Ta bitka nije obvezna, ali će vam donijeti velik broj EXP-a i BP-a te proteinsku kapsulu, a vremena imate dovoljno. Kad ste to obavili, produžite hodnikom i nastavite uništavati neprijatelje. Kad završite (ili vam vrijeme ističe), prođite kroz vrata na drugom kraju. Slijedi ponovni susret s Kyleom koji ipak nije mrtav. Snimite i krenite dalje. Idite dolje po stubama za B4 - ovaj put i Kyle tamani sve što vam se nađe na putu.

Popnite se po ljestvama, pročitajte natpis na ploči (zbroji broj nogu štakora, pauka, žohara, 4+8+6) pa idite do kontrolne ploče i unesite dobiveni broj. Kad se nivo vode spusti, potražite LV2 MP napitak i izađite van. Popnite se u goronji odvod i pročitajte novu poruku o "Full Moon Gateu". Idite do kontrolne ploče i unesite broj (15). Vratite se do mjesta gdje možete snimiti poziciju.

Sada slijedi važna odluka: nastaviti igrati po lakšoj (Kyleovoj) metodi i uhvatiti ne baš dobar završetak igre ili se pomučiti i uz Pirceovu pomoć završiti igru sa sretnim krajem (pod uvjetom da ste u igri napravili sve što je napisano u ovom rješenju). Bilo kako bilo, imate li još jednu dodatnu poziciju za snimanje na memorijskoj kartici, odsad možete snimati na drugom mjestu pa poslije opet učitati od ovog dijela i završiti igru na oba načina.

Važna odluka: kojim putom poći

Kyleov način

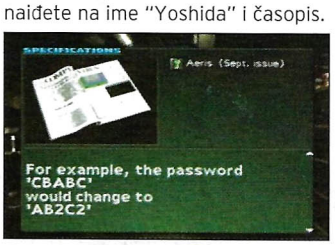
Idite gore dizalom i od Kylea nabavite karticu (Yoshida Card) i šifru. Nakon toga će vas Kyle napustiti. Prođite kroz "Full Moon Gate" i vratite se u suho polje (Dryfield) i potamanite sve neprijatelje pa se vratite natrag.

Pirceov način

Prođite kroz "Full Moon Gate". Kyle će vas napustiti. Ako ste spasili psa, dočekat će vas kad izađete iz bunara. Otiđite za njim do vodenog tornja i spasite Pircea. Dobit ćete ključ njegovog landrovera. Vratite se do benzinske crpke (usput potamanite sve u crvenim prostorijama) i iz prtljažnika izvadite ruž za usne i pancirku (ovo je jedan od najboljih oklopa u igri, pa ako ste imali strpljenja i skupljali sve one džepove, okitite pancirku njima). Vratite se u glavno dvorište i pridite stroju za led. Uzmite vrećicu s ledom i požurite do vodotornja da izliječite Pircea (pazite, led se s vremenom topi). Ponovite liječenje ledom nekoliko puta pa ćete zauzvrat dobiti vrlo korisne predmete (cola, MP napitak i Ofuda). Ofudu obvezno ubacite u jedan džep pancirke. Sada možete posjetiti i starca u njegovoj kamp kućici. Imat ćete cijeli niz novih predmeta. Iako su cijene visoke (to za vas neće biti problem pogotovo ako ste se ovuda vraćali i tamanili sva čudovišta na koja ste naišli), ovo je jedna od posljednjih prilika da si upotpunite predmete, barem za neko (duže) vrijeme. Kad ste sve obišli i potamanili, vratite se u sklonište.

Sad se priče opet spajaju

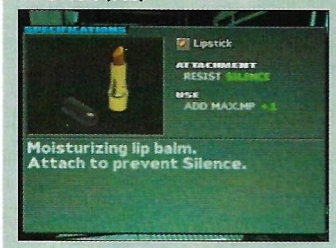
Cijelo će sklonište zajedno s rudnikom ponovno biti preplavljeno čudovištima pa ih onako usput potamanite. Idite gore u B1 u hodnik između spavaonice i skladišta. Susrest ćete se s pričajućim čudovištem. Utamanite ga i pokupite karticu (Bowman card). Opet se spustite u B2 i to južnim dizalom. Sve je puno čudovišta. Otvorite prolaze na istočnoj strani (karticu imate). Kojim god putom krenuli, uđite u operacijsku dvoranu. Odgledajte film, pretražite police u kutu pa ćete pronaći korisne predmete (parfem i Ringer's Solution). Otključajte vrata koja vode do farme pa se vratite. Prođite kroz druga vrata i naći ćete se u laboratoriju. Tu je kutija u koju možete odložiti višak predmeta i telefon. Prvo proučite ploču s porukama i obratite pozornost na onu koja objašnjava kako ukloniti kompjutorski virus. Pogledajte laptop, no ništa ne dirajte nego potražite časopis "Aeris" koji bi trebao biti na stolu. Ups, ne trebate pronaći tipa (Yoshidu) koji ga je uzeo. Trkom u spavaonicu (B1). Pregledavajte krevete dok ne naiđete na ime "Yoshida" i časopis.



Proučite časopis da biste saznali tehniku uklanjanja virusa. Šifra se

POSEBNI PREDMETI

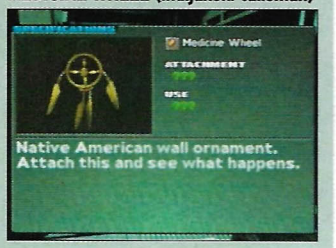
LIPSTICK (ruž)



Ako ga iskoristite, podignut će vam MP za 1 (zauvijek)

Ako ga umetnete u jedan džep, imunitet na SILENCE

MEDICINE WHEEL (indijanski talisman)



Ako ga iskoristite, podignut će nivo jednoj (slučajno odabranoj) PSI energiji

Ako ga umetnete u džep, u nekim bitkama ćete dobivati dodatne (BONUS) predmete

PROTEIN (proteinska kapsula)

Ako je iskoristite, podignut će vam HP za 5 (zauvijek) i u cijelosti vas izliječiti

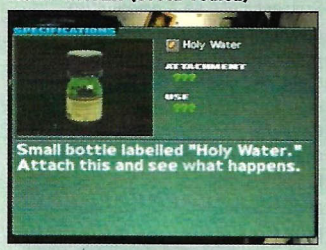
Ako je umetnete u jedan džep, podignut će vam HP za 5 (zauvijek) i u cijelosti vas izliječiti

HUNTER GOGGLES (lovačke naočale)

Njih možete dobiti već na samom početku igre u streljani ako ste posebno uspješni

Ako ih umetnete u jedan džep, dobivate imunitet na DARKNESS (sljepoću)

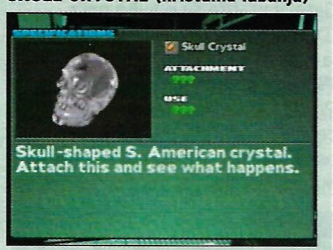
HOLY WATER (sveta vodica)



Ako je iskoristite, podignut će nivo jednoj (slučajno odabranoj) PSI energiji

Ako je umetnete u jedan džep, smanjuje ozljede zadobivene u borbi za 25%

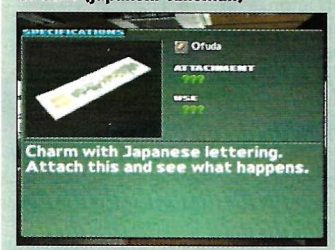
SKULL CRYSTAL (kristalna lubanja)



Ako je iskoristite, podignut će nivo jednoj (slučajno odabranoj) PSI energiji

Ako je umetnete u džep, pojačava oštećenja koja nanosite protivniku za 25%

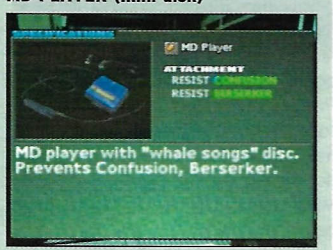
OFUDA (japanski talisman)



Ako ga iskoristite, podignut će nivo jednoj (slučajno odabranoj) PSI energiji

Ako ga umetnete u jedan džep, podiže PSI energiju za 50%

MD PLAYER (mini disk)



Ako ga umetnete u jedan džep, daje vam imunitet na CONFUSION i BERSERKER (zbunjenost i bjesnoću)

dobiva tako da se slova iz ključa poredaju po abecedi i da se nakon svakog slova koje se više puta ponavlja upiše broj ponavljanja u ključu (MELISSAMAYA = A3EILM2S2Y).

Kad dobijete pristup u računalo, možete se pozabaviti čitanjem informacija, ali jedina važna stvar za nastavak igre je opcija "D". Pripremite se za niz pitanja:

Which method alters genes by delivering DNA via an artificial virus?
A) Carrier
B) Vector - točan odgovor
C) Track

Who was declared responsible for the Manhattan incident?
A) G. Robert
B) K. Maeda
C) H. Klaup - točan odgovor

Which agency supervises M.I.S.T.?
A) CDC
B) FBI - točan odgovor
C) CIA

Which neo-mitochondritis victim caused the N.Y. Blocade incident?
A) Melissa Pearce - točan odgovor
B) Mary Pearce
C) Melanie Pearce

What name is given to the theory that humankind's origin lay in one ancestral species in Africa?
A) Mitochondria Adam
B) Mitochondria Eve - točan odg.
C) Mitochondria First

What is the name of the desert above this facility?
A) The Gobi Desert
B) The Mojave Desert - točan odg.
C) The Arizona Desert

What do mitochondria produce by combining glucose, lipids, and oxygen?
A) ATP - točan odgovor
B) ADP
C) NAD

Name the town located behind the Nevada laboratory?
A) Drytown
B) Dry Valley
C) Dryfield - točan odgovor

Gene transmission in mitochondria is?
A) Maternal - točan odgovor
B) Paternal
C) Atavistic

Which organisms posses mitochondria?
A) Bacteria
B) Crustaceans - točan odgovor
C) Cyanobacteria (algae)

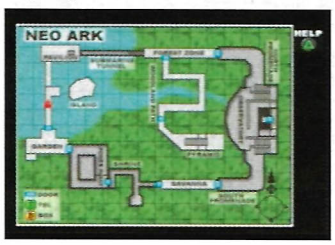
Which of these organelles contains genetic information (DNA)?
A) Golgi bodies
B) Mitochondria - točan odgovor
C) Endoplasmic reticula

Kao što obično biva, saznat ćete neke vrlo uznemirujuće informacije, tj. da ste vi sami uzrok svom tom kaosu. U jednom će trenutku zazvoniti telefon i vratiti vas u stvarnost. Zvat će vas osoba čiji ste put odabrali. Proučite kartu i potom se zaputite prema označenoj prostoriji (B1) i srest ćete:

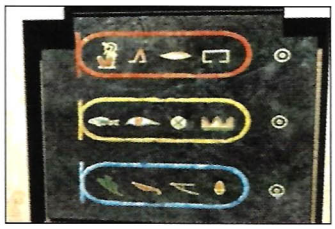
Opet grananje:
Kyleov način
Nakon poduže priče uđite u kontrolnu prostoriju i priđite monitoru. Birajte prvu, treću i petu tipku i za svaku pritisnite "Operate" tipku na dnu da biste otvorili vrata prema podzemnom parkiralištu, isključili sigurnosni sustav (lasere...) i aktivirali dizalo koje vodi u "Neo Ark". Krenite prema dizalu za dolje, ionako ne možete ići nigdje drugdje, i upucajte sve što vam se nađe na putu (to nije tako lako kako se na prvi pogled čini).
Pirceov način
I ovdje slijedi poduža priča te instrukcije o uređajima i kamerama sve dok ne obavite sve što on traži. Birajte prvu, treću i petu tipku i za svaku pritisnite "Operate" tipku na dnu da biste otvorili vrata prema podzemnom parkiralištu, isključili sigurnosni sustav (lasere...) i aktivirali dizalo koje vodi u "Neo Ark". Potom pogledajte četvrtu kameru. Od Pircea ćete dobiti i odašiljač (Micro device). Kad priča završi, proučite kontrolni monitor.
Za one koji su odlučili proći cijelu igru i potamaniti sva mutirana čudovišta sada je opet prilika da krenu u lov pogotovo jer je tu nova vrsta čudovišta (gađaju vas PSI energijom i mogu se liječiti). Provjerite sve lokacije B1 - B4, uključujući i podzemno parkiralište. Laseri vas neće smetati ako ste ih isključili. Kad završite, idite u B2, moći ćete koristiti sjeverno dizalo koje vodi do "Neo Arka".

Neo Ark - Shambala

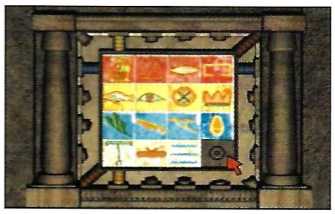
Raj ili pakao?!



Slijedi film koji unosi dodatnu zbrku. Kad prođete sve zapreke, idite dolje u južnu promenadu. Produžite prema svetištu (čeka vas poprilična gomila poznatih čudovišta) i dalje dok ne dođete do zatvorenih vrata. Nasuprot njima je kamena ploča s 3 x 4 simbola. Zapamtite (zapišite) položaj simbola pa se vratite do svetišta.

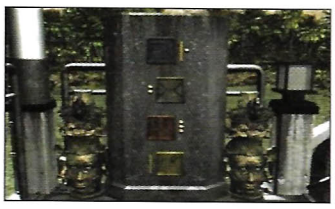


U južnoj je prostoriji premetaljka s 15 pločica i jednim praznim mjestom.



Kad posložite plavu kombinaciju (slijeva nadesno) i namjestite otvor na posljednju poziciju, otvorit će se kameni sarkofag nasuprot mjestu gdje ste slagali niz. Iz sarkofaga možete uzeti LV2 MP napitak. Žuta kombinacija (odozgo prema dolje) će vas zatvoriti u prostoriju i u nju ubaciti tri kukcolika čudovišta. Provjerite opremu i zdravlje prije negoli to iskušate. Na kraju unesite crveni niz (odozgo zdesna prema dolje lijevo) da biste otvorili zaključana vrata.
Prođite dalje kroz vrata i...
Veliki ANMC generator zapravo nije pravi neprijatelj jer se ne može pomicati. No, sigurnosni sustavi nisu bezazleni (jesu ako ste ih isključili) - otrčite na drugi kraj i uništite kontrolni terminal (jer će se u protivnom generator izliječiti), a potom raspalite po generatoru. Za nagradu ćete dobiti 300 EXP-a, 100 BP-a, LV3 pomoć i LV2 MP napitak (imate li Ofudu u jednom od džepova oklopa, odsad ćete u nekim bitkama dobivati i dodatne predmete).
Kad *utamanite* generator, izazvat ćete požar i otvorit će se prolaz prema sjevernoj promenadi. Vratite se u staklenu promatračnicu (pazite na neprijatelje) i prođite kroz sjeverni prolaz. Idite dalje kroz šumu. Tu je i nova vrsta neprijatelja, neka mješavina aliena i raptora - oni će vam često iskakati iz šume, a potom privremeno nestati u njoj. Brzi su i opaki, pucajte sve dok se ne "rastope". Skrenite u prolaz s južne strane, protrčite kroz jezerce na drugu stranu (pazite na čudovišta) dok ne stignete do piramide. Potamanite kukce PSI energijom i pretražite kamenu ploču.
Poravnajte simbole.

Simboli bi trebali predstavljati vrijednosti kao brojke na satu. Vratite se do prolaza u šumi i prođite kroz druga vrata, a potom i kroz podvodni prolaz. Potamanite vodena čudovišta. Odmah kod izlaza vidjet ćete ploču na kojoj možete pročitati boje i simbole uz njih.

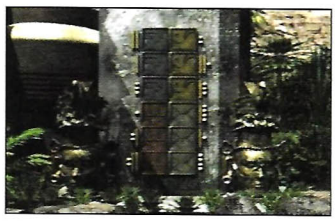


Produžite po mostiću tamaneći vodene neprijatelje. Prođite kroz ogradu i potamanite kukce. Desno od vrata generatora je kameni stup s bojama i simbolima. Zabilježite ih, a onda uzmite kartu Neo-Arka s druge strane. Vratite se, potamanite kukce i vodena čudovišta. Potom se vratite do piramide, popnite se gore i odstepajte po pločama tako da na svaku stanete onoliko puta koliko to simbol uz boju pokazuje.

Kad se glava pomakne, povucite polugu. Mostić će se pomaknuti i stvoriti prolaz prema otoku, zato se vratite kroz podvodni prolaz i idite mostićem do otoka. Upucajte vodena čudovišta, provjerite opremu i spustite se kroz okno.

Vodeni megašef

Prvo ćete morati potamaniti seriju dobropoznatih vodenih čudovišta (mislim njih pet), i to nekom vatrenom PSI energijom ili FIREFLY streljivom. Potom slijedi veliki vodeni glavonja koji će vas gađati kontinuiranom električnom munjom, pa samo trčite u krug. Kad prestane, ponovno upotrijebite istu taktiku kao i s drugim vodenim gmazovima - FIREFLY ili vatrene PSI energije. Ubrzo ćete srediti gmaza i zaraditi 750 EXP-a, 1440 BP-a i 30 MP-a + LV2 MP napitak + proteinska kapsula (bonus).
Pogledajte krvavu mrlju koja pluta na površini vode i dobit ćete kristalnu lubanju (Skull Crystal). Kad ste to obavili, popnite se gore i vratite se do piramide (neka mjesta na karti opet su popunjena čudovištima). Ponovno pomaknite polugu i otplešite po kockama po shemi koju ste pronašli desno od ulaza u generator.



Idite preko mostića do drugog generatora tamaneći gamad koja vam se nađe na putu. Udite u prostoriju s generatorom i produžite u prolaz lijevo pokraj stuba, skrenite i pri kraju prolaza naći ćete kutiju sa streljivom za pištolj (HYDRA). Vratite se i idite gore po stubama. Ponovite postupak i uništite drugi generator. Sad kad je prepreka nestala, možete se vratiti gore u B2 (naravno, prije počistite prostorije od čudovišta). Nove nevolje su tu, netko je odmrznuo GOLEM čudovišta (poput onog s kojim ste se tukli na neboderu). Prije nego se zaputite drugim dizalom dolje bilo bi pametno da svratite u laboratorij i snimite poziciju (ako je potrebno, popunite opremu u oružarnici). Spremni idite na drugo dizalo i spustite se dolje. Tu prvo upucajte dva velika zvučnika jer će vam stalno oduzimati MP-e. Upucajte i lasere pa prođite kroz vrata. Ponovno upucajte zvučnike i debeljka pa ćete vidjeti EVU koja bježi kroz vrata. Još jednom provjerite opremu i zdravlje pa krenite...

GOLEM čudovište

Prvo morate uništiti zvučnike da ne biste ostali bez MP-a. Ova bitka može biti jednostavna koristite li bacač granata te tako sprječavate gmaza da vas napadne (40 granata će biti dovoljno). Želite li ga, pak, uništiti puškom, morat ćete pucati i izbjegavati njegove napade (lasere i vatrene kugle), a ako vas napadne "plamenobacačem", onda se morate zaletjeti u nj. Past ćete na pod, ali pazi sad - dok ste na podu, bit ćete neranjivi. Da bi stvar bila ljepša, EVA će ga povremeno liječiti i to ne možete spriječiti. Zato, navali, narode, i pucaj dok gmaz ne poklekne. Za nagradu ćete dobiti 1300 EXP-a, 500 BP-a, 100 MP + LV2 MP napitak, Ringer's Solution i parfem (bonus).
Slijedi novi film i upoznat ćete pravu EVU.

Nakon priče pretražite ormarić u kutu za MD player, a možete uzeti i Ringer's solution sa stalka s infuzijom. U kutu je telefon, snimite i popričajte s Kyleom. Krenite prema izlazu i uslijedit će napad GOLEMA i vaš bijeg kroz prozor. U drugoj prostoriji brzo pretražite policu u kutu za proteinsku kapsulu i pogledajte tank s vašom i Evinom sestrom te popričajte s Evom. Potom polako i oprezno hodajte do dizala, pazite da vas Eva prati. Sačekajte je jer padnu li joj HP-i na nulu, čiča-miča... Idite gore dizalom, a potom će Eva pobjeći u prašumu.

Iako su mnoga područja obilježena crvenom bojom, jedino na što ćete nailaziti su polumrtva čudovišta (netko ili nešto ih je propisno izrezbario), no svejedno - dokrajčite ih. U podvodnom prolazu srest ćete starog znanca No. 9 (gad nikako da umre) koji je zgrabio Evu. Nakon kratke priče slijede nove nevolje jer je poslao GOLEME na vas i sad ćete ih morati tamaniti do samog kraja. Za razliku od ostalih čudovišta, tijela GOLEMA ostaju ondje gdje ih upucate, prilično su otporni, ali i donose gomilu EXP-a i BP-a te korisne predmete i streljivo. "Lako" ih je tamaniti M4A1 s Hammer dodatkom ili nekom PSI energijom. Odmah po izlasku iz tunela slijedi susret s prvom vrstom - GOLEM s mačem (ne dopustite mu da vam se približi). Sad možete krenuti u lov na GOLEME, tj. na EXP-e i BP po cijeloj Shambali. Dva su mačevaoca kod piramide, a još vas tri čekaju u sjevernoj promenadi. U južnoj je promenadi nova vrsta - bacači raketa. Ispaljuju gomilu raketa koje osim ozlijeda imaju i druge negativne posljedice. Raspalite po njima iz sve snage (LV3 PSI Pyro je odlična stvar). Dalje u prolazu su po jedan mačevalac i bacač raketa.
Postavite se tako da bacač raketa pogodi onog s mačem umjesto vas pa završite stvar. U svetištu su još dva mačevaoca. Počistite ostatak prostorija pa se vratite u skloniste. Tu se nastavlja lov na GOLEME. Odmah po izlasku dočekat će vas mačevalac i neugodno iznenađenje: netko je uključio sigurnosni sustav pa vas opet gađaju laseri. Prvo idite na južnu stranu u prolaz do dizala. Uništite GOLEMA bacača raketa i lasere pa idite gore dizalom. Dočekat će vas još jedan mačevalac i bacač raketa,

PREDMETI, OKLOPI, ORUŽJA...

Igra obiluje gore spomenutim stvarčicama o kojima možete dobiti informacije u samoj igri (odaberite nešto i pritisnite trokut) tako da nema smisla ići u prevelike detalje. U jednom trenutku kod sebe možete imati najviše 20 stvari bez obzira kojoj skupini pripadaju.

PREDMETI

Naići ćete na dvije skupine predmeta. Predmeti iz prve skupine su vam nužni da biste završili igri (ključevi, kartice...) i njihov broj nije ograničen, a oni iz druge skupine omogućuju vam da preživite u samoj igri (prva pomoć, MP napici, lijekovi, različita pomagala...) i možete ih nositi samo određeni broj, stoga pomno brirajte koje ćete zadržati, a koje pospremiti u neko spremište da biste ih poslije mogli koristili. Opis specijalnih predmeta možete pronaći u jednom od okvira.

OKLOPI

Oklopa je isto popriličan broj pa ni njih nećemo pojedinačno opisivati. Bitno je da sami po sebi ne smanjuju oštećenja koja će vam neprijatelji nanositi, nego vam povećavaju količinu zdravlja (HP) i MP-a. Naravno da je bolji oklop onaj koji vam daje više bonusa. Morate voditi računa i o broju džepova na oklopu - o tome ovisi i broj predmeta i oružja koje možete koristiti u borbenom modu. Broj džepova možete povećati BELT POUCHOM, ali bilo kako bilo, maksimalno ih možete imati 10. Neki oklopi imaju i dodatne osobine, tj. imaju ugrađenu zaštitu od statusnih promjena ili ugrađen GPS. Da razjasnimo i neke druge osobine:

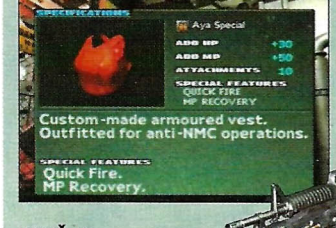
MEDICAL INSPECTION - pokazuje točan broj HP-a u protivnika

HP RECOVERY - nakon svake uspješno završene bitke izliječit će vam se dio HP-a

MP RECOVERY - nakon svake uspješno završene bitke dobit ćete bonus MP-e

QUICK FIRE - ubrzava ciljanje, pucanje i punjenje oružja

Dva najbolja oklopa u normalnom načinu igre su Tacrical Armour (možete ga kupiti potkraj igre za 12800BP-a) i Aya Special (moj osobni izbor, možete ga kupiti za 8000BP-a), pogotovo kad ih opskrbite džepovima i ostalim korisnim stvarčicama.



ORUŽJA

Oružja možemo podijeliti u nekoliko skupina: pištolji, miniautomati (koriste 9mm streljivo), sačmarice, puške, mitraljezi (koriste 5,56mm) i bacači granata (40mm granate). Neka oružja imaju dva načina paljbe, obični i specijalni (koristite ih ⊡ i Ⓐ). Igru počinjete s poluautomatskim pištoljem koji

je po meni najbolje koristiti dok ne dobijete dosta BP-a da si priuštite M4A1, oružje koje bi vas trebalo pratiti do samog kraja. Kad smo kod M4A1, recimo da je to oružje na koji možete staviti najviše različitih dodataka (od dodatnih magazina koji će povećati količinu streljiva i smanjiti potrebu za punjenjm, do plamenobacača, bajonete, pa čak i lasera). Naravno, odjednom možete koristiti samo jedan dodatak. Od korisnijih stvari u igri je i bacač granata (obični ili kao nastavak za M4A1) jer ima zgodnu osobinu da slabe protivnike uništava, a jače baca na pod ili im prekida napade. Još jedna stvar vezana uz samo oružje je da njegova prava snaga proizlazi od streljiva koje koristite i kapaciteta. Što je jače oružje, to je teže i sporije za ciljanje. Naravno, tu manu nadoknađuje velikom razornom moći. Kod sebe možete istodobno imati više različitog streljiva za isto oružje koje po potrebi možete mijenjati. Kod sebe možete imati maksimalno (od svake vrste) 500 metaka za pištolj, 200 metaka za sačmaricu, 800 metaka za pušku ili 100 granata.

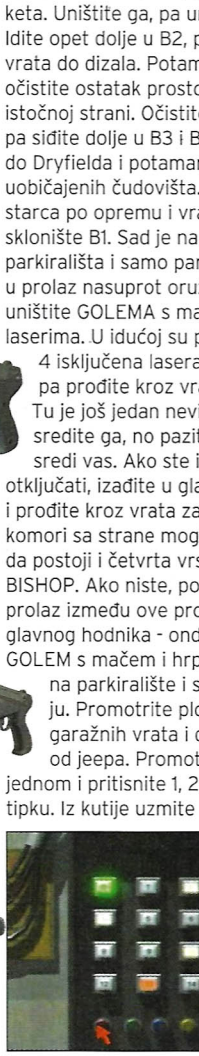
Specijalni nastavci koriste gorivo ili baterije i možete ih besplatno napuniti u bilo kojoj "trgovini". I još nešto, ne zaboravite napuniti oružje koje stavljate u neki džep jer će u protivnom biti u borbi beskorisno. Jedino oružje koje ne zahtijeva ništa osim vaše vještine, a može biti vrlo korisno, za razliku od noža u Residen Evil seriji, je pendrek.

Moj osobni izbor je M4A1 s Javelin dodatkom i u džepu bacač granata (da se nađe pri ruci).

Za kraj moram reći da je tu još nekoliko vrlo korisnih oružja koje možete dobiti samo kao bonuse ako prijeđete neke misije u igri. Neka su oružja nagrada, a neka ćete morati kupiti.

uništite ih. Prođite kroz vrata pokraj dizala. U prolazu pokraj skladišta dočekat će vas GOLEM s mačem, a u skladištu mačevalac i bacač raketa. Nadam se da ste prije otključali prolaz do oružarnice jer ćemo sada ući unutra po streljivo i opremu. Idite na prednji izlaz i upucajte bacače raketa, prođite kroz sobu za sterilizaciju i u sjevernom hodniku ubijte mačevaoca i lasere. Prođite pokraj goleme biljke i uđite u kontrolnu prostoriju, pa kao i prije isključite sigurnosni sustav (izaberite petu kameru i onda "Operate" na dnu). Pođite do telefona i naći ćete Pirceovu poruku. Pročitajte je i obavijestite Judie da je Baldwin izdajnik. Sada biste trebali ići na podzemno parkiralište, no prije toga se potrudite i počistite prostorije od neprijatelja (cijelo skloništе, rudnik i Dryfield). Pa da krenemo... Otključajte prvo vrata do južnog hodnika koji vodi do dizala. Potom idite u spavaonicu - očekuje vas nova vrsta GOLEMA - nevidljivi gad koji će vam se prikrasti sleđa, otrovati vas i gušiti sve dok se ne oslobodite (stišćite po tipkama za kretanje i akciju). Taj vas GOLEM može gađati i iz daljine, jedan od najgorih protivnika na koje možete naići. Uništiti ga možete na različite načine - PSI energija je dobar izbor, a i M4A1 s Hammer dodatkom.

Idite u prolaz iza spavaonice, tu će vas dočekati GOLEM s bacačem raketa. Uništite ga, pa uništite lasere. Idite opet dolje u B2, pa prođite kroz vrata do dizala. Potamanite crve i očistite ostatak prostorija na istočnoj strani. Očistite još i rudnik, pa siđite dolje u B3 i B4. Vratite se do Dryfielda i potamanite ostatak uobičajenih čudovišta. Svratite kod starca po opremu i vratite se u skloništе B1. Sad je na redu dio kod parkirališta i samo parkiralište. Idite u prolaz nasuprot oružarnice i uništite GOLEMA s mačem i dvama laserima. U idućoj su prostoriji samo 4 isključena lasera, uništite ih, pa prođite kroz vrata sa strane. Tu je još jedan nevidljivi GOLEM, sredite ga, no pazite da on ne sredi vas. Ako ste ih zaboravili otključati, izađite u glavni hodnik B2 i prođite kroz vrata za parkiralište. U komori sa strane mogli ste saznati da postoji i četvrta vrsta GOLEMA - BISHOP. Ako niste, počistite još i prolaz između ove prostorije i glavnog hodnika - ondje vas očekuje GOLEM s mačem i hrpa lasera. Idite na parkiralište i snimite poziciju. Promotrite ploču kod garažnih vrata i dobit ćete ključ od jeepa. Promotrite ploču još jednom i pritisnite 1, 2, 4 i CALL tipku. Iz kutije uzmite dodatni džep za oklop. Potom ponovno pritisnite 1, 2, 3 i CALL tipku da pozovete odgovarajući auto te ga odvezite na središnju platformu. Priđite kontrolnoj ploči pokraj velikih vrata i upotrijebite karticu (Bowman ili Yoshida). Sjednite u jeep i idite dalje. Uđite u prolaz sa strane (Airlock) i čuvajte se još jednog nevidljivog GOLEMA. Izađite kroz vrata na suprotnoj strani i susrest ćete se s još dva GOLEMA - bacačom raketa i mačevaocem.



Kad ih sredite, obvezno pogledajte motocikl i uzmite plišanog medvjedića (trebat će vam poslije). Prođite kroz vrata sa strane i otključajte velika. Izađite van i prođite kroz velika vrata pokraj motora. Dočekat će vas još jedan par GOLEMA - postupak znate. Provjerite ploču s lijeve strane vrata i ugledat ćete svjetlo dana... Napokon da i vama netko priskoči u pomoć. Ponovno slijedi gomila filmova i podosta priče. Čak ste naišli na normalnog, čak i previše susretljivog časnika (nešto mi govori da tu nešto smrdi)...

Kad ponovno dođe red na vas, pretražite šator i uzmite granate i Ringer's Solution, a možete iskoristiti i telefon (Baldwina su strpali iza rešetaka). Izađite van i dočekat će vas poznata njuška - Flint (ako ste ga spasili u motelu) - kod njega ćete naći LV2 MP napitak i pismo od starog Garyja.

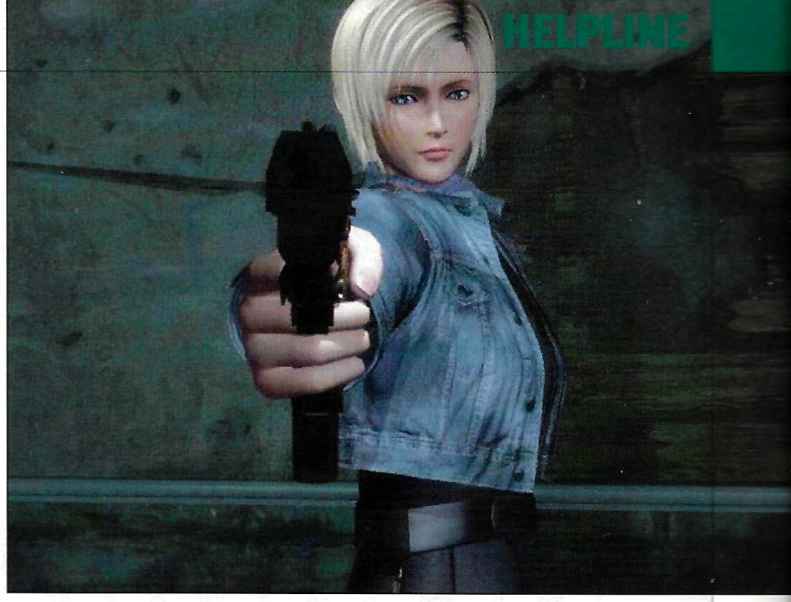
Pirceov način

Tu je i Jodie s informacijama i cijelom gomilom vaših stvari (auto, kamion, ormarić u sobi br. 6). Popričajte s vojnikom pokraj šatora i dobit ćete odobrenje da se nakrcate svom silom streljiva (P.B., Hydra, streljivo za sačmaricu i M4A1, granate) - pa navali, narode, besplatno je, a i trebat će vam jer glavna bitka tek slijedi. Ako vam ni to nije dovoljno, pokraj kamiona je vojnik od kojeg možete kupiti vrhunsku opremu (BP-a biste trebali imati na bacanje). Uzmite bacač granata i pušku, a ostatak oružja odbacite. Opskrbite se Ringer's Solutinima i potrpajte dodatnu opremu u džepove.

Kyleov način

Dočekat će vas Rupert te vam dati magnum i streljivo za nj. Tu su i kutije iz automobila, kamiona i ormarića u Dryfieldu. Ako popričate s vojnikom pokraj šatora, dobit ćete pristup streljivu za pištolj i sačmaricu. Od oružja zadržite samo magnum i napunite se streljivom za nj, poželjno bi bilo da imate Tactical Armour ili Aya Special. Natrpajte se i s Ringes's Solutionima, a u džepove potrpajte sva poboljšanja.

Prije polaska dajte Flintu da ponjuši plišnatog medvjedića, a potom provjerite kontrolnu ploču pokraj velikih vrata. Pratite Flinta sve do jeepa, a potom se u njem vratite na parkiral-



ište. Igrate li prema Pireceovom načinu, prvo provjerite zamrzivač u kojem su bili GOLEMI i po drugi put izvucite Pircea iz gabule. Nakon priče se zaputite u prostoriju za sterilizaciju (ionako je većina prostorija blokirana). Tu ćete naići na ranjenog vojnika. Ako je Flint s vama, otpratit će vojnika na sigurno, a vi ćete za nagradu (ovaj put u podzemnom parkiralištu) moći kupiti super cool oružje (malo skupo, ali... LET'S GET READY TO RUMBLE!!!) M249 i MM1.
No dobro, krenimo s poslom: očistite sjeverni prolaz od lasera. Dio koji slijedi je samo za one koji žele još malo tamaniti čudovišta i GOLEME.
Spustite se dizalom u B2, uništite bacača granata i lasere. U idućem je prolazu mačevalac plus nekoliko lasera. Uđite u glavni hodnik B2 i uklonite GOLEMA s bacačem raketa i dvama laserima. Dobro pripremljeni uđite na farmu - po prvi ćete se put susresti s jednim BISHOPOM. Dakle, prvo taktika: idite oprezno prolazom i čim se nađete u borbenom modu iskoristite PSI Antibody (LV3 ako imate), pokušajte pucati po gadu, ali se nastojte leđima nasloniti na neki zid. Priđe li vam gad ipak sleđa mahnito stišćite tipke da vas baci.
Paralizira li vas ili otruje, obvezno se izliječite. Pucajte u nj samo kad je vidljiv. Dakle, kad ga porazite, dobit ćete golemih 400 EXP-a i čak 2500 BP-a + proteinsku kapsulu. Idite u prolaz iza farme. Pih, tu su sad dva GOLEMA s mačem i nekoliko lasera, prava sitnica nakon BISHOPA.
Prođite kroz operacijsku dvoranu i uđite ravno u idući hodnik. Uklonite mačevaoca i nekoliko lasera pa ćete dobiti pravu poslasticu - Javelin (laser) za svoju M4A1 - odmah ga namontirajte. Idite u prolaz s dizalom i sredite dva bacača raketa i nekoliko lasera, a potom se spustite u Neo-Ark. Idite u južnu promenadu i sredite tri GOLEMA s mačevima. U prolazu dalje su dvojica s bacačem raketa. Uđite u svetište i sredite još jednog BISHOPA (kako to jednostavno zvuči) - tu je proteinska kapsula. Uđite u sobu gdje je bio prvi generator i potamanite bube. Vratite se sve do sjeverne promenade, tu su dva GOLEMA s bacačem raketa. U idućem je prolazu GOLEM s mačem i bacačem raketa. Produžite kroz podvodni prolaz i vani će vas dočekat momak s bacačem raketa. Ovisno o mjestu gdje je mostić, idite ili na otok ili ravno prijeko do drugog generatora. Na otočiću je GOLEM s bacačem raketa, a u bazenu samo vodeno čudovište.
Vratite se i idite putom sve do piramide gdje ćete se sresti s mačevaocem i bacačem raketa. Idite gore i pomaknite polugu pa se vratite i idite drugim putom preko mostića. Sredite dvojicu s mačevima i idite u prostoriju s drugim generatorom. Sredite bacača raketa i lasere, tako ste završili veliko spremanje. Vratite se u sklonište, idite na B1 i po potrebi dopunite opremu u oružarnici ili kamionu (u podzemnom parkiralištu), napunite streljivo i baterije za Javelin i krenite u Pod Service B1 (u sobi za sterilizaciju obvezno snimite poziciju)...
Slijedi još jedan susret s Evom, Brojem 9 i Kyleom (čija će se uloga napokon razjasniti). Mnogo priče o svijetloj budućnosti čovječanstva, o velikim umovima koji su odredili tijek evolucije, bla, bla, bla... No kako to obično biva, neki u posljednji tren mijenjaju mišljenje: iako će vas Kyle prvo upucati i raniti, upucat će i Broj 9. Nakon toga će upucati i megabiljku koja će usisati Broj 9. I kad pomislite da je napokon svemu kraj, umiješat će se Uncle Sam i opet zakomplicirati stvari...
Mjesto će biti pogođeno golemim svemirskim topom koji će zbrisati cijelo to područje. Vidjet ćete rođenje novog čudovišta, a Eva će pasti u rupu. Kad nakon svega, napokon, ponovno dođe red na vas, izađite van i spustite se dolje dizalom. Tu je posljednji, treći BISHOP. Taktiku znate, samo ne razbacujte previše streljivo. Posljednja je prilika da pretvorite EXP-e i pojačate PSI energije. Sad vam još samo preostaje ulazak u veliku prostoriju (drugdje ionako ne možete ići).

Obračun s megačudovištem

Prvo što morate znati je da PSI Antibody mora cijelo vrijeme biti aktivan ne želite li umrijeti. Pred vama je cijeli niz ciljeva koje možete gađati: glava, vrat, dva bacača plina, dvije ruke, trbuh, sa stražnje strane po dva pipka i dupe (noge) te jezgra (koja će se pojaviti tek kad ga propisno izrešetate).

Brzi način
(samo glava, vrat i jezgra)
500 EXP-a i 1500 BP-a
+ gomila predmeta

Ovog gada možete gađati u nekoliko dijelova, ali da ga uništite, prvo morate uništiti glavu i vrat, a potom ga upucati u jezgru. Cijelo vrijeme izbjegavajte njegove napade, a kad se jezgra pojavi, pucajte u nju dok je otvorena, a potom bježite u stranu. Koristite PSI Metabolism ako vas zaslijepi ili paralizira, a liječite se pomoću PSI Lifedraina.

Spori i teški način
(gotovo nemogući)
5000 EXP-a, 20 000 BP-a
+ gomila predmeta

Za one koji idu na 100% uništenja (EXP-a, BP-a), prije nego što uništite jezgru potamanite sve ostale dijelove (vrlo teško). Dakle, prvo mu upucajte bacače plina na rukama, a potom idite na najniži dio platforme da biste ga mogli gađati u trbuh. Idući su na redu pipci na dupetu. Gađajte ih dok se ne rascijepe. Da biste to učinili, morate stalno trčati u krug dok mu ne priđete sleđa. Kad rascijepite pipak, upucajte dva novonastala kraka i potom gađajte rupu iz koje je pipak izrastao da spriječite rast novog. Upucajte i podnožje da mu usporite kretanje, a potom uništite i drugi pipak na isti način kao i prvi. Ovdje dobro dolaze PSI energije koje djeluju na veće područje jer ćete s njima istodobno moći oštetiti ili uništiti više dijelova. Kad sredite stražnji kraj, uništite ruke, glavu i vrat i tek onda jezgru. Dakako, cijelo vrijeme izbjegavajte napade, imajte LV3 PSI Antibody na sebi. Ako vas zaslijepi, otruje ili paralizira, brzo se izliječite PSI Metabolismom. Liječite se pomoću PSI Life draina (imate ga). Sada je prilika da upotpunite predmete koje ste potrošili i iskoristite dobivene EXP-e da pojačate još koju PSI energiju, izliječite se ako treba. Hodajte u krug po mostiću dok ne dođete do kontrolne ploče i ubacite Bowman (ili Yoshida) karticu da pozovete most. Slijedi film i još "malo" problema...

Parasite Eve...

Ovo je jedna od najtežih bitki, a možda i najjednostavnijih, slijedite li neka pravila.
Odmah na početku - LV3 PSI Antibody. Brzo se maknite u stranu i dalje od mosta.
Imate li više od 160 HP-a i A4M1 s Javlin dodatkom, nećete morati bježati od njenih napada nego samo pucajte, pucajte, pucajte...

Evini napadi:

1. Ovaj ćete napad vrlo rijetko vidjeti i to samo stojite li na mostu. Eva će odletjeti visoko u zrak da je ne možete vidjeti, a potom će se sjuriti dolje i izazvati eksploziju na sredini mosta. Bježite u stranu prije negoli se ovo dogodi.

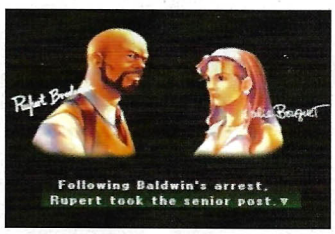
2. Eva će letjeti uokolo, pa uvis, a onda lebdjeti pokraj vas. Izbacit će nekakve svijetleće kugle koje mogu pored oštećenja izazvati cijeli niz statusnih promjena (paralizu, sljepoću...). Upotrijebite PSI Metabolism ako ste zahvaćeni.

3. Kad se oko nje pojave obojene točkice, znajte da će se zaletjeti na vas, nanijeti vam štetu i onda nestati u nekakvom mjehuru. Nakon nekog vremena će se opet pojaviti iz mjehura i opet sjuriti na vas. On to može ponavljati nekoliko puta zaredom. Ovaj napad možete pokušati izbjeći, no ako imate LV3 Antibody, doći će do malih oštećenja.

4. Eva će se zaustaviti na sredini mosta i ekran će početi titrati. Kako se ono bude povećavalo, i vama će se polako podizati MPi. Kad drhtanje prestane, zveknut će vas jaki val i oduzeti vam sve MP-e i nabaciti na vas Silence (ako nemate zaštitu). Ovo je po meni najgori napad jer će vas ostaviti prilično bespomoćnima, no i za to ima lijeka. Čim ekran počne titrati, gađajte Evu mecima (pazite da u tom trenutku ne ostanete bez streljiva), a onda i Javelinom da biste prekinuli napad (ovaj napad jednostavno morate prekinuti). Možete je gađati i PSI Lifedrainom jer ćete na taj način prekinut njen napad, pošteno je oštetiti i izliječiti sebe (pazite na MP-e).

5. Eva će na trenutak zasjati i napraviti svog klona. On će doletjeti do vas i početi vas udarati, a može vas i paralizirati. Prozirnog gada vrlo lako i brzo možete srediti Javelin dodatkom (ili granatom ako ste potrošili bateriju), no bitno je da to učinite što brže jer vas ni Eva neće štedjeti.

6. Ako ste blizu nje, Eva će vas šamarati kao i njen gore opisani klon. Osim štete, ovi vas napadi mogu paralizirati (PSI Metabolism). Ako imate PSI Energyball, to je pravo rješenje za ovu vrstu napada.
Ako padate s HP-ima, iskoristite pokoji PSI Lifedrain pa pucajte, pucajte i još malo pucajte...
Na kraju je tu 5000EXP-a i 10000 BP-a + 300 EXP-a i 1000 BP-a za svakog klona.
Opet priča i priča i priča i priča i konačno kraj. No to odgledajte sami...



Kao nagrada za završenu igru, otvorit će se novi načini u kojima možete idući put igrati, a na raspolaganju će vam biti i neki bonus predmeti (ovisno o EXP-ima i BP-ima ostvarenim u igri). No da vam ne kvarim iznenađenje, to istražite sami. Dodatnih stvari ima mnogo.
Bye
Parasite Tanja V. ⊗

RESET

Onako kako smo počeli u prošlom broju nastavljamo i dalje. Lifestyle vas ovaj put vodi u uvijek uzbudljiv svijet Formule 1, s pregledom sitnica što ih donosi nova sezona. Centrifuga će vas zavrtjeti oko Baretovog novog solističkog albuma koji mnogi već nazivaju albumom godine, a psx@hollywood predstavlja neke nove detalje vezane uz svima voljenu Laru, tj. Angelinu Jolie. Ako ste kupili PS2 i imate još novca s kojim ne znate što biste, provjerite što vam ovog mjeseca nudi Halo, Bing! Sve u svemu, uživajte u RESETU. Od igranja se ponekad treba malo i odmoriti.

Ove je godine cijela priča nešto jednostavnija: Ferrari želi novu pobjedu, McLaren želi titulu natrag, Williams i Jaguar se moraju približiti McLarenu i Ferrariju, Jordan želi biti najmanje treći, a slične planove ima i Benetton. BAR najavljuje pohod na vodeće, Arrows i Sauber će mudro čekati svoju priliku, a Minardi i Prost ove godine čuvaju leđa ostalima. Što će se dogoditi u idućih 17 ogleda, ne zna nitko, čak ni najbolji kladionićari, a u tome i leži čar početka nove sezone Formule 1

LifeStyle Sprite VJERUJ INSTINKTU

uređuje i piše | **Amar Rešić**

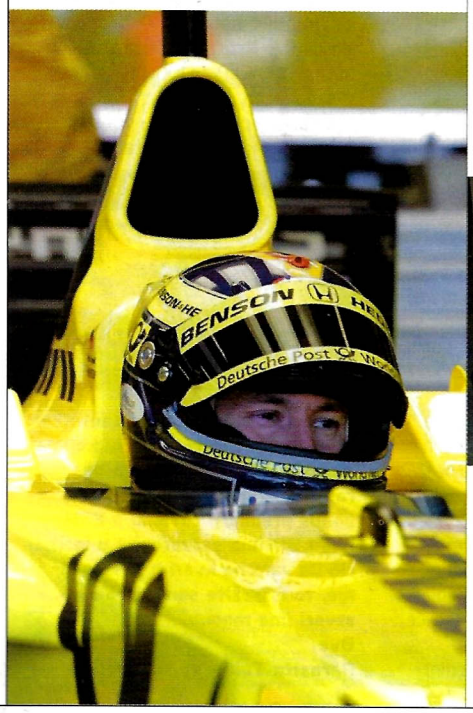
Formula 1 2001

FERRARI

bolid | Ferrari F2001
motor | Ferrari 3000
guma | Bridgestone
vozači | Michael Schumacher, Rubens Barrichello

JORDAN HONDA

bolid | Jordan EJ10
motor | Honda RA001E
guma | Bridgestone
vozači | Hainz-Harald Frentzen, Jarno Trulli



"Bit ćemo svjetski prvaci", izjavio je Eddie Jordan prilikom predstavljanja ovogodišnjeg Jordanovog bolida. Optimizam koji pokazuje, unatoč iznimno slabim rezultatima prošle sezone, govori da su "mali" odlučni u namjeri da prestanu sudjelovati samo kao promatrači borbe najjačih. Čak šest momčadi želi ovu sezonu završiti na postolju, a prvo je mjesto cilj njih pet. U svrhu osvajanja dragocjenih bodove, ove je godine s različitih strana u F1 dovedeno čak 6 novih vozača. Za Minardi će voziti Fernando Alonso, dvadesetogodišnji Španjolac, inače testni vozač Benettona, i mladi Brazilac Tarso Marques. U Jaguar je došao još jedan Brazilac, Luciano Burti, a u Sauber Hakkinenov sunarodnjak Kimi Raikkonen. Arrows je zaposlio Brazilca Enriquea Bernoldija, dok će povjerenje Sir Franka Williamsa opravdavati Kolumbijac Juan Pablo Montoya, najmladi pobjednik američkog CART-prvenstva. Uza sve to, u momčadima je napravljena prava "rošada" vozača, a samo su McLaren, Ferrari i Jordan ostali vjerni provjerenim imenima.

"Želim ponoviti uspjeh iz prošle sezone. Sve će biti podređeno samo tom cilju", **Michael Schumacher**

"Ova je sezona iznimno važna i za McLaren i za mene. Samo pobjeda dolazi u obzir", **Mika Hakkinen**

NOVA IGRA

Ova će sezona biti posebna i po povratku konkurencije među proizvođače guma. Ulazak Michelina je

WILLIAMS F1

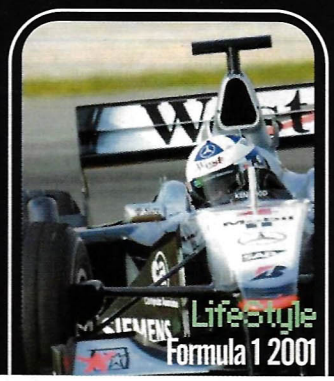
bolid | Williams FW23
motor | BMW V10
guma | Michelin
vozači | Ralf Schumacher, Juan Pablo Montoya

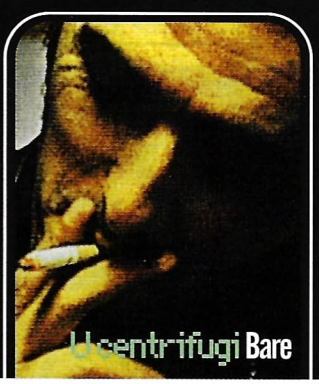
BENETTON FORMULA 1

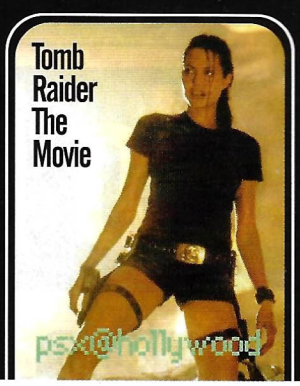
bolid | Benetton B201
motor | RenaultSport RS 21
guma | Michelin
vozači | Giancarlo Fisichella, Jenson Button

BRITISH AMERICAN RACING

bolid | BAR 003
motor | Honda RA001E
guma | Bridgestone
vozači | Jacques Villeneuve, Olivier Panis







"Ove godine imamo jak motor i vrhunsku momčad. Bit ćemo svjetski prvaci", **Eddie Jordan**

dočekan s odobravanjem, a idućih se sezona očekuju i nova imena. Pet će momčadi započeti sezonu na gumama francuskog proizvođača, a njihovi će rezultati utjecati na buduće poslovne ugovore. Poslovi se privode kraju i u radionicama, a sva sila promjena koja je unesena u ovogodišnji pravilnik svjedoči da je F1 postala jedna sasvim nova igra. U Španjolskoj će na velika vrata ponovno ući traction control (sustav za kontrolu proklizivanja) o čijoj je primjeni donesena jednoglasna odluka svih momčadi. Poluautomatske mjenjačke kutije ustupit će mjesto potpuno automatiziranima, a polako će se istisnuti i servoupravljanje. Na taj se način žele spriječiti eventualne pojave računalno nadziranog upravljanja kroz zavoje, o čemu se pričalo, ali ga nije bilo moguće dokazati. Ukida se i pomoć prilikom kočenja, ali i dopušta kontrola diferencijala.

PITANJE SNAGE

Ukupna težina bolida bit će povećana zbog pooštravanja sigurnosnih mjera za vozače koje obuhvaćaju deblje i jače roll-barove, pojačanu školjku i veći otvor za pristup unutrašnjosti formule. Svi motori i dalje imaju po deset cilindara, ukupan obujam manji od 3000 cm3, a količina konjskih snaga te broj okretaja što ih motor postiže ostaju poslovna tajna svakog konstruktora. Pretpostavlja se da Mercedesovi i Ferrarijevi strojevi isporučuju više od 850 KS, a prate ih BMW-ovi i Hondini. Snaga Ford-Cosworthovog motora za Jaguar, i ove godine najlakšeg u konkurenciji, također prestiže magičnu brojku 800, dok ćemo tek vidjeti što je po tom pitanju uspio napraviti Renault za Benetton. Francuski je proizvođač zasad uspio iskonstruirati motor čiji cilindri leže pod najvećim kutom (111 stupnjeva) poboljšavši tako težište i raspored težine, a sam je motor i 20 kg lakši od prošlogodišnjeg Supertecovog stroja. Jednom od odredbi je zabranjeno korištenje iznimno skupog berilija, metala za izradu dijelova motora, što bi trebalo barem donekle izjednačiti mogućnosti "velikih" i "malih" momčadi.

No, sve će se vidjeti već 4. ožujka u Melbourneu. Mnoge će karte već tada biti otvorene, jer iskustvo iz prošlih godina govori da je svaki bod najdragocjenija stvar na svijetu. Tko će ove godine stati na najviši dio podija, saznat ćemo tek 14. listopada, a do tada nas čeka 17 nedjelja istinskog užitka.

"Naš je cilj dostići i prestići McLaren i Ferrari", **Gavin Fisher [Williams]**

JAGUAR

bolid | Jaguar R
motor | Ford Cosworth V10 CR3
guma | Michelin
vozači | Eddie Irvine, Luciano Burti

MINARDI

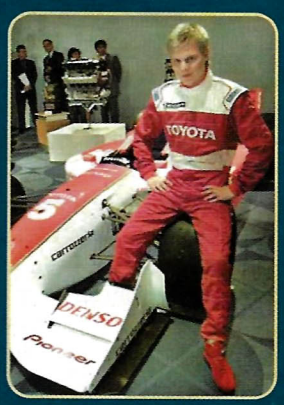
bolid | European Minardi PS01
motor | European V10
guma | Michelin
vozači | Fernando Alonso, Tarso Marques

PROST ACER

bolid | Prost AP04
motor | Ferrari V10
guma | Michelin
vozači | : Jean Alesi, Gaston Mazzacane

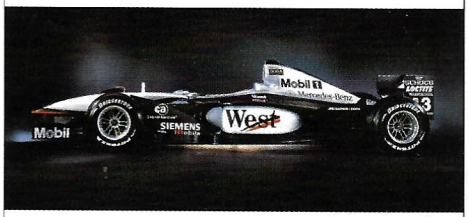
DOLAZAK TOYOTE

Priprema Toyote, najvećeg japanskog proizvođača automobila, za natjecanje u F1 počela je još njenim ulaskom na LeMans natjecanje. Poučena iskustvima s bolida GT One, već tri godine priprema teren. Toyotini crveno-bijeli bolidi će ući u Formulu 1 dogodine, a testirat će ih Mika Salo i Alan McNish.



McLAREN MERCEDES

bolid | McLaren Mercedes MP4-16
motor | Mercedes-Benz F0110KV10
guma | Bridgestone
vozači | Mika Hakkinen, David Coulthard

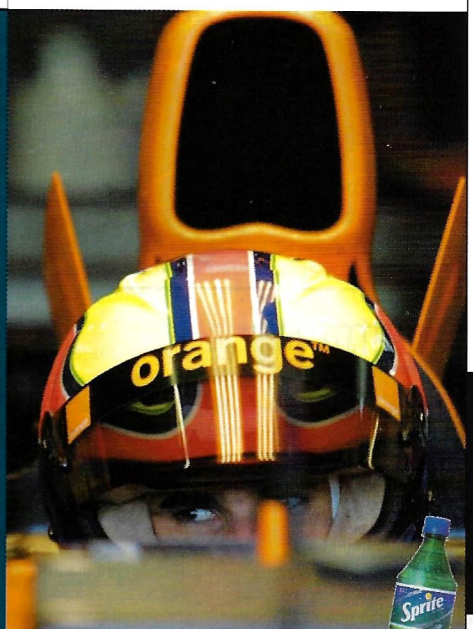


SAUBER PETRONAS

bolid | Sauber C
motor | Petronas 01A
guma | Bridgestone
vozači | Nick Heidfeld, Kimi Raikkonen

ARROWS F1 TEAM

bolid | Arrows A22
motor | Asia Motor Technologies V10
guma | Bridgestone
vozači | Jos Vestappen, Enrique Bernoldi



Sprite
VODIČ ZA ODVAŽNE

RESET

Halo Bing...

...što ima? Evo, od svega pomalo! Zainteresiran? Povoljno kad ti kažem, čista bagatela, još malo pa dijelim besplatno... Prava sitnica!

KOMUNIKACIJE

Ova dva ljepotana proizvod su francuske tvornice Alcatel. Riječ je o modelima 501 i 701. U VIP-u je i HT-u moguće zasad nabaviti samo prvi, dok će se drugi pojaviti na proljeće. Model 501 dolazi u 3 boje, dimenzije su mu 103 x 42 x 23 mm i težak je samo 103 grama. Njegova baterija omogućit će vam 4.5 sati razgovora ili 220 sati rada u stand by modu. On je PC sikroniziran s MS Outlookom, Lotus Notesom i Lotus Organizerom te u njemu možete pohraniti do 500 kontakt kartica i 1200 sastanaka. Mali srebrenko ima ugrađen faksirni uređaj, WAP pretraživanje Interneta, vibroalarm, kalkulator, pretvarač valuta i SMS forward. Model 701 dolazi u 4 boje i nešto je manji i lakši (103 x 42 x 20mm, 88 grama). Vrijeme razovora je 7.5 sati, a na stand by modu radi bez prekida dugih 300 sati. Kao i 501, i ovaj model ima Voice Recognition do 20 imena i svih ostalih milijun funkcija za koje je ovo predstavljanje prekratko.

Jedno je sigurno, ljubitelji francuske (europske) elegancije sigurno će se posvuda hvaliti ovim ljepotanima.

ustupio	VIP
cijena	samo model 501 - 2299 kn model 501 s VIP pretplatom: 1899 + 305 = 2204 kn

ODJEĆA-OBUĆA

Izgledati cool u ove zimske mjesece podrazumijeva snowboardaški look. Snowboarderi su se odmaknuli od "Dražen Zečić dlakava prsa, raskopčana Versace svilena košulja" i furaju svoj opušteni stil odijevanja. Široke hlače i majice, šašavi šeširić s kojim možete i na ljetno surfanje ili techno party samo su neki od zaštitnih znakova mlade generacije koja ne sluša narodnjake. Oh da, ako preferirate asfalt, tu je i neizostavni skateboard ili bicikl.

Tako izgleda većina mladih Amerikanaca koji nose odjeću poput ove što ju je izradila njihova domaća tvrtka Columbia Sportswear Company koja se od 1938. bavi izradom sportske odjeće pa doista zna kako se to radi.

Svoje proizvode distribuiraju u 10 300 prodavaonica diljem svijeta, no kod nas još uvijek nema nijedne. Zato, ako vam se sviđa ovakav stil odjevanja, potražite njihovu kolekciju na **www.columbia.com** i pokušajte je nabaviti preko Interneta.

REKREACIJA

Ako smatrate da je kretanje kroz grad ili prirodu biciklom brže, ali i zdravije, vjerojatno ste jedan od onih koji ni zimi ne silaze s njega. Za takve je KHS-ov model FXT Sport koji spada u skupinu najskupljih *full suspension* modela. No, takva cijena podrazumijeva i odgovarajuću kvalitetu rame i svih dijelova. Na FTX Sport modelu su i Shimano STX RC mjenjači, IRC Mythos XC 26x1.95 gume i srednji pogon Safari 350, Alloy Ring 42/32/22T. Ovakvo čudovište s amortizerima teško je 14.95 kg, što će vam omogućiti bezbrižnu vožnju i skakanje po gradu, *downhill* po snijegu i travi. Volite li ekstremni biciklizam, O.K., navalite, ali ne zaboravite kacigu. Da se ne biste morali pretplatiti na PSX na 6 mjeseci dok u gipsu igrate svoju omiljenu igru na PlayStationu!

ustupio	Ciklo Centar Telefon 01/2342 224
cijena	5.621,04 kn

TEHNIKA

ustupio	Olympus 01/ 4899000
cijena	nazvati

Špijunirati susjede... Špijunirati sve... Kako to dobro zvuči. Jedno je sigurno: s ovom malom i čvrstom optičkom spravom susjedi više nikad neće biti onakvi kakvi su bili. Odsad ćete imati potpuni uvid u to što rade i što jedu. No, to ne treba biti jedino što ćete činiti sa 8x 25 WIDE PC-dvogledom. Njegove male dimenzije, 124 x 106 x 61 mm, i njegova mala težina, 430 grama, omogućuju vam da ga uvijek imate uza se. Na moru, kampiranju, ali i u gradu, na faksu i kod prijatelja. A da ne pričam kako vam dobro dođe kad nekoga čekate u autu i zvjerate uokolo dosađujući se. Bio u naprtnjači ili torbi, ne trebate se brinuti za nj jer je čvrsto građen, ali ipak - nemojte s njim igrati nogomet. Ovakvu smo spravu željeli još kao klinci, a najbolji način da je izbijemo iz glave je - kupiti je.

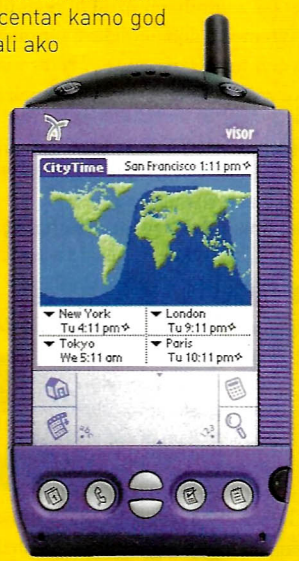
KOMUNIKACIJE

Iako je o njem već mnogo toga rečeno, Sony CMD-Z5 je još uvijek "must have" mobitel. Vlasnici tog modela će osim njegova izgleda (zaštićen UV- premazom od sunčevih zraka) i "kilaže" ponosno isticati i njegovo korisničko sučelje na hrvatskom jeziku. Mogućnosti koje ono pruža iznimne su, spomenimo samo neke. Telefonska sekretarica je ugrađena pa vas preslušavanje poruka neće stajati ništa. He he. Osim toga, može vam poslužiti i kao diktafon pa snimite odmah pjesmu koja vam je pala na pamet. Nikad se ne zna, možda bude hit pa zaradite lijepu lovu. WAP za korištenje Internet servisa također je tu. Nije kao na vašem PC-ju, ali je ipak O.K. Sat može proračunati vrijeme u bilo kojem gradu na svijetu tako da nećete nikada probuditi rođake u Australiji odlučite li nazvati ih. Na raspolaganju vam je 27 melodija zvonjave koje možete dodijeliti pojedinim imenima u adresaru. Tu su i neizostavne igrice, ali nemojte s njima pretjerati. Ipak je PlayStation zakon.

ustupio	Helikop, 01/455 19 66
cijena	4000 kn

TEHNIKA

Ako spadate u one kojima je stalno milijun stvari u glavi i ako stalno morate biti online, onda razmislite od Handspring Visoru. Taj mali, ali vrlo koristan uređaj poslužite će vam kao prijenosni komunikacijski centar kamo god da pođete. Mi vam predstavljamo dva skuplja modela, ali ako vam se stvar svidi, možete naći i jeftinije inačice. Visor Prism color ima 8 MB memorije, zaslon u 65.000 boja i lithium bateriju koja se napuni za minutu dok on leži u ležištu. Možete ga nadograditi digitalnim fotoaparatom ili mobitelom (kao na slici) pa će vam mailovi stizati i dok ste na pecanju ili kampiranju. Svaki Visor dolazi s Palm OS softverom čije ćete besplatne korisničke programe naći na mnogim mjestima na Internetu. Visor Platinum je 50% brži od Prism modela, a kao i on ima 8 MB memorije i USB i infrared port za prebacivanje podataka. Želite li ih kupiti, posjetite **www.powercomsistemi.hr** (naravno, ako imate računalo), gdje ćete naći Internet trgovinu sa svim potrebnim podacima.



ustupio	Powercom Sistemi, 01/33 22 666
cijena	Visor Prism color 8 MB 6.499,00 kn
	Visor Platinum 8 MB 3.888,01 kn

TEHNIKA

Digitalni fotoaparat C-3030ZOOM japanske tvrtke Olympus spada u sam vrh svoje klase. Iako izgleda kao mala igračka, po svojim je mogućnostima prava zvijer. Dovoljno je reći da ćete s njim moći izraditi digitalne slike rezolucije 3.34 milijuna piksela, a to je, za one koji ne znaju, odlična kvaliteta s kojom možete mirno raditi kataloge, fotoalbume i letke. Kućište mu je malo i čvrsto, ali istodobno vrlo dobro leži u ruci i sve su vam komande pregledne i logično raspoređene. Osim slika, njime možete snimati i zvuk, a svako prebacivanje snimljenog materijala lako ćete i brzo izvršiti preko USB porta. Slike možete pogledati na LCD zaslonu na stražnjem dijelu fotoaparata te lako izbrisati one kojima niste zadovoljni oslobodivši tako prostor na memorijskoj kartici za nove. C-3030ZOOM izniman je fotoaparat koji vas nikad neće ostaviti na cjedilu. Dakle, nadići će vaše privatne potrebe te biti i više nego pouzdan za vaše profesionalne potrebe u izdavaštvu, web izdavaštvu i sličnim djelatnostima.

ustupio	Olympus, 01/ 4899000
cijena	9887 kn

CD PLAYERI

Vozeći se na biciklu, skateu, motoru, ili u tramvaju i autobusu, bolje je slušati svoj omiljeni CD nego zanovijetanje penzića ili strašnu gradsku buku. Tada se i dosadan put do škole ili faksa pretvara u "quality time" koje ste posvetili svojoj ljubavi prema glazbi. A i vrijeme brže prolazi. Zato su prenosivi CD playeri i izmišljeni. Philipsov je model AZ 7901 prilagođen hrvatskoj stvarnosti svojom cijenom. Dogodi li se da ga tijekom vožnje ili dok hodate zatresete, ovaj CD player neće prekinuti reprodukciju ako se smirite nakon 44 sekunde zahvaljujući ugrađenom Electronic Skip Protection sustavu od 45 sekundi, a reprodukcija će se nastaviti idućih 15 sati, koliko ovaj model bez prestanka svira na dvije AA baterije. Model ACT 7853 namijenjen je sportašima dubljeg džepa. Otporan je na zapljuskivanje vode (vatrogasci, pozor!), a uza nj dobivate i torbicu. Bez prestanka se vrti 18 sati, a to je više nego što vi možete izdržati pod vodom. Oba modela imaju ugrađen Dynamic Bass Boost Digital sustav koji će vam "podebljati" basove do maksimuma. Upozorenje: pripazite da vam ne sprži mozak!

ustupio	Renoprom 01/ 3330999
cijena	AZ 7901 - 690 kn
	ACT 7853 - 1834 kn

ODJEĆA-OBUĆA

Tvrtka Nike opet je uznemirila sportsku javnost svojim novim modelima i tehnologijama. Ovaj je put njihov Nike Sports Research Lab, koji stvara tenisice već 16 godina, izbacio novu liniju sportske obuće pod nazivom NIKE SHOX u koju je ugradio svoju najnoviju tehnologiju. Prve takve tenisice nose oznaku BB4 i u petama četiri elastična čepa koji vam pružaju tzv. *boing* efekt. U njima ćete biti jednako sigurni i stabilni kao i prije te - skakati kao klokani. Boing, boing, boing... zakucavaaaaaaaaaaam! Vjerojatno je to to. Ako su tako dobre kao što kažu, možda neće biti loše ni za berbu maslina, jabuka, krušaka... Prodaja je započela u Americi i Kanadi, ali već ovaj mjesec moći ćete ih kupiti i u Hrvatskoj. Cijena će im biti oko 1400 kn.

RESET

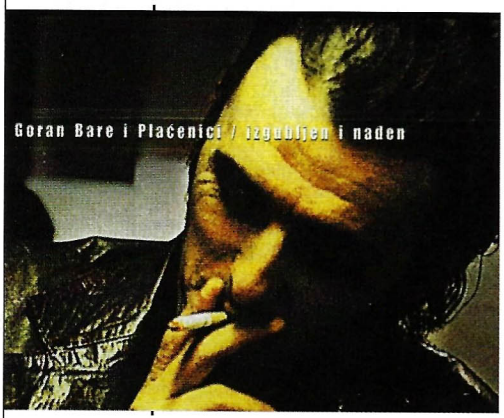
RESET

U centrifugi

Goran Bare i Plaćenici

webconnect: www.crorec.hr

Izgubljen i nađen (Croatia Records)



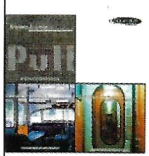
Ako dosad niste poslušali genijalne albume nastale nakon autorovih skidanja s flaše/igle (Steve Earle/Train A Comin'), onda ne znate što propuštate. Makar ih ima malo (genijalnih, a još manje skinutih), naš Bare suvereno ulazi u klub povlaštenih. Povratnički samostalni album posvećen liječenim i izliječenim ovisnicima o heroinu i alkoholu te zahvalama liječničkoj ekipi podsjeća na neka od najboljih Cashovih ili Earlovih ostvarenja. Snimljen uživo u zagrebačkom klubu Sax (bez publike) s vrhunskom ekipom (bravo, dečki), *Izgubljen i nađen* roka all the way. Stilski ujednačena svirka s prepoznatljivim Baretovim vokalom (bez prenemaganja) nudi nam novog Bareta (*ostat ću svoj, al' se ipak mijenjati*). Tekstovi su i dalje naglašeno osobni, što nije nikakav *bad*, a bluzerski zadimljeno ozračje podebljano Križanovim hammondicama uvodi nas u, nadajmo se, nova vremena domaće glazbene močvarijade. Pokreni se, domaća sceno, svaki je naslov ovdje posvećen tebi (*Pokreni se, Prolaznost te spoznala, Neka se čudo desi*). Kad se već Bare izgubio i našao, zašto to ne bi još tkogod pokušao...

Pomama za Baretom počinje

Sretni čitatelj koji odgovori na pitanje u kojem je gradu Bare rođen dobit će ovaj (neizgrebani) CD! Odgovore šaljite na adresu uredništva (Čakovečka 17) ili na psx_reset@janus.hr .
Dobitnik CD-a mjeseca iz prošlog broja je **Dario Lepka** iz Zagreba

Lagano, lagano

(Aquarius Records)



Pa kaže: electronic, tech house, deep house, drum'n'bass, nu-jazz. Prva od tri kompilacije klupske glazbe hrvatske produkcije u odabiru Petra Beluhana sigurno će vas ugodno iznenaditi ako ste ljubitelj navedenih žanrova elektronske glazbe. Uz mlade nade, koje definitivno ne treba podcjenjivati samo zato jer su mlade, a neki od njih se dokazuju i suradnjom s poznatim stranim producentima i etiketama, kompilaciju uokviruje naš već dokazani DJ i producent Petar Dundov. What the funk, uživajte.

Orb: Cydonia

(Universal Island Records/Aquarius Records)

Eksperimentiranje sa zvukovima iz prirode, sintetički nastalim zvukovima, ljudski govor umjesto pjevanja... Orb nam pruža jedinstveno iskustvo u glazbi, pomalo mistično kao što je i sama riječ orb. Provokativna, slojevita i kompleksna glazba natjerat će vas da je poslušate i analizirate i tek onda donesete mišljenje o njoj. Na trenutak malo trickyjevska, na trenutak aphex twinovska, ostatak vremena jednostavno orbovska, zagonetna *Cydonia* kvalitetno je *easy listening* iskustvo.

Zoran Predin: Lovec na sanje

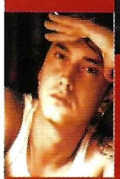
(Dancing Bear)

Zoran Predin u ulozi lovca na snove priređuje nova ugodna iskustva slušanja. Mješavina džeza, šansone i originalnog autorskog izraza možda vam se i neće svidjeti na prvo slušanje, ali za ovakve stvari potrebno je podosta glazbenog iskustva (autorskog, ne ljutite se odmah). Vlastite stvari prošarane standardima na engleskom i francuskom čine možda čak i prepitku kombinaciju no, zbog majstorove reputacije, uvijek vrijednu slušanja.

VIJESTI

Kontroverzni duet i dalje jaše...

Ovogodišnji nastup čuvenog rappera Eminema i britanskog pjevača Eltona Johna na dodjeli Grammyja izaći će u obliku singlice početkom ožujka. Prihod od prodaje odlazi na račun zaklade MusiCares, zaklade za pomoć glazbenicima ovisnicima. *Summer Nights* i *You The One That I Want* neće tako lako nadmašiti.



Novi Roxette

Skandinavski pop-duo Roxette nakon dvije godine izdaje novi album. Za ploču *Room Service* Per i Marrie su snimili 12 novih stvari i 19. ožujka planiraju pohode na vaše CD-playere. Za prvi singl, *The Centre of the Heart*, u siječnju je snimljen i spot.

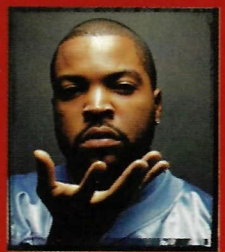
Britney "olakšala" Pepsi

Mladahna pop-zvijezda Britney Spears počela je raditi na novom nosaču zvuka koji bi svjetlost dana trebao ugledati do kraja godine. I još je stigla potpisati marketinški ugovor s kompanijom Pepsi težak 65 milijuna funta. Pa tko je ne bi poželio...

Soul *a'la* Moby

Na novom albumu ovih dana radi i techno guru Moby nakon što je obišao mnoge CD-shopove u potrazi za materijalom. Saznajemo da je za 200-tinjak dolara kupio hrpu CD-a sa starom soul glazbom, i da će upravo to biti temelj njegovih novih glazbenih kemijanja.

Uskoro *The Best of Ice Cube*



Hip-hop ikona Ice Cube ove će godine malo više snimati filmove nego glazbu. Osim u Carpenterovom ZF-hororu *Ghosts from Mars*, glumit će i u zasad neimenovanom filmu s Mikeom Epsonom i producirati film

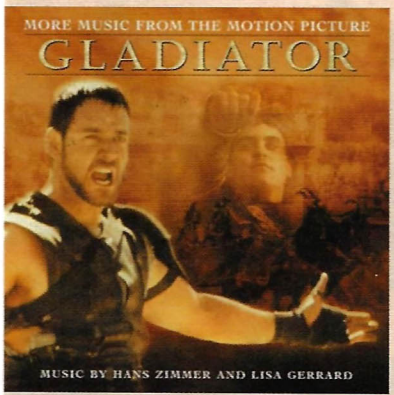
NEŠTO DRUGAČIJE

More Music From The Motion Picture

Gladiator

(Decca/Aquarius)

Hans Zimmer i Lisa Gerard, skladatelji soundtracka korištenog u pomalo precijenjenom megahitu *Gladijator*, su osobe vrlo zanimljivih glazbenih biografija. Zimmer je početkom 80-ih svoju karijeru započeo u pop-sastavu Buggles, poznatom po uspješnici *Video Killed The Radio Star* koja će svojim proročanskim naslovom uvelike odrediti sudbinu pop-glazbe i ući u povijest kao prvi komercijalni videospot prikazan na MTV-u. Izrazita sklonost ka multimedijskom kombiniranju glazbe i pokretnih slika promovirat će ga krajem 90-ih u jednog od najdarovitijih i najtraženijih pisaca filmske glazbe. Gospođica Gerard je pak skladateljski i izvođački dar izbrusila u *Dead Can Danceu*, eksperimentalnom pop-projektu čije je djelovanje oduvijek bilo povezano s videoartom i performanceom. *More Music From Gladiator* donosi odabir ideja, eksperimenata i najranijih pokušaja ulaska ovih "pop-odmetnika" u drevni Maximusov svijet starog Rima. Na ovitku albuma Zimmer ističe kako nije želio da glazba *Gladijatora* zvuči kao antropološko-arheološki glazbeni arhetip vremena u kojem se film povijesno odvija, stoga su i neki od instrumenta korištenih u soundtracku, poput armenskog *duduka*, istočnjačkog *yan chinga* ili različitih vrsta elektronskih udaraljki i sintisajzera, potpuno neobični i netipični. Lisin se glas pojavljuje u dva remiksa teme *Now We Are Free*, a dijalozi iz filma u desetak od 18 skladbi na albumu. Vrlo dobro funkcionirajući i izvan konteksta samog *Gladijatora*, glazba Hansa Zimmera i Lise Gerrard se uspješno nadopunjuje naoko nespojivom suprotnošću bogatih efektnih orkestracija i samozatajnog eklektičnog minimalizma pojedinih tema s *More Music From The Motion Picturea*.

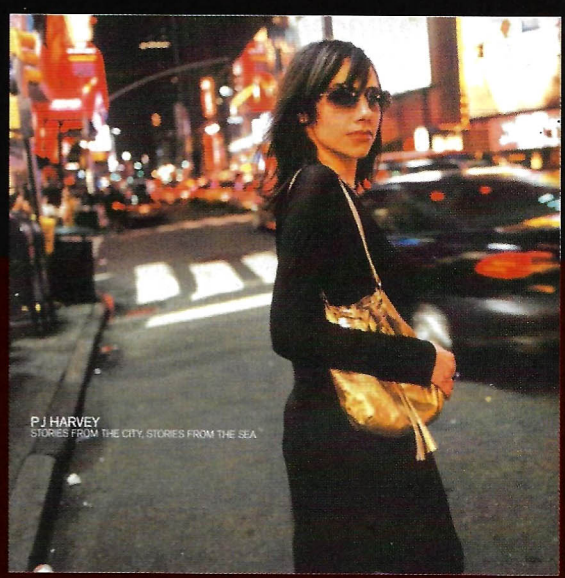


PJ Harvey: STORIES FROM THE CITY, STORIES FROM THE SEA

(Aquarius/Island)

Iako se *Stories From The City, Stories From The Sea* pojavio u prodavaonicama još krajem prošle godine, nikad nije kasno predstaviti naslove koji zavrjeđuju počasno mjesto na vašim policama. U svojoj je gotovo desetogodišnjoj karijeri Polly Jean Harvey snimila 6 albuma i prošla gotovo jednako toliko inkarnacija ili transformacija. Umjetnošću očarana na prvom albumu *Dry* preko punk poetike albuma *Rid Of Me* i strasti *To Bring You My Love*, PJ Harvey je odrasla, zamijenila prijašnje metafore i alegorije izravnim, poput oštrice britkim stihovima koji ne ostavljaju mjesta dvojbama, dok je produkcija Micka Harveyja ovaj put u službi poliranja glazbe, za razliku od prijašnjih dodatnih zamagljivanja cjelokupne slike bukom ili distorzijom. PJ je sada velika cura, zvuči vrlo svjesno, ugodno, čak i seksi (a i izgleda), a njezin upečatljiv vokal ili gitara dominiraju gotovo na svih 12 skladbi. Pjesmu iznenađenja predstavlja gotovo popistički *Good Fortune* gdje PJ lavira negdje između senzualnosti Chrissie Hynde i brutalnosti Patti Smith.

PS. Samo za muškarce: u stara se vremena 8. ožujka slavio Dan žena, kupite i vi tog dana odabranici srca svog ovaj disk i ona vas više neće gledati kao prije. Prije će reći, poput PJ Harvey u skladbi *This Is Love*: "Ne mogu vjerovati da je život toliko kompliciran, kad samo želim biti ovdje i gledati te kako skidaš sve sa sebe!"

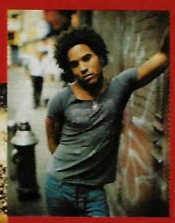


All About Benjamins. A što se glazbe tiče, Cube ove godine planira objaviti zbirku najvećih hitova.

Stonesi bi rado ponovno u klupske vode

Rolling Stones su se također zatvorili u studio, radeći na albumu najavljenom za kraj godine. Iako su glavni detalji oko albuma dobro skriveni, šuška se da je Mick Jagger pozvao u pomoć svjetski poznatog producenta Normana Cooka, poznatijeg pod imenom Fatboy Slim. Mick vjeruje da bi njegov jedinstveni stil mogao pomoći povratku glazbe Stonesa u klupske vode.

Lennyjev *Again* 4. na Billboardu



Lenny Kravitz popularniji je no ikad. Album *Greatest Hits* prodan je u više od 6 milijuna primjeraka, a singl *Again* dospio je na 4. mjesto Bilboardove top-ljestvice. U planu je izdavanje remiksa spomenute pjesme, koji će odraditi momci iz trenutačno megapopularnog hip-hop dua Outkast.

Two Saints?

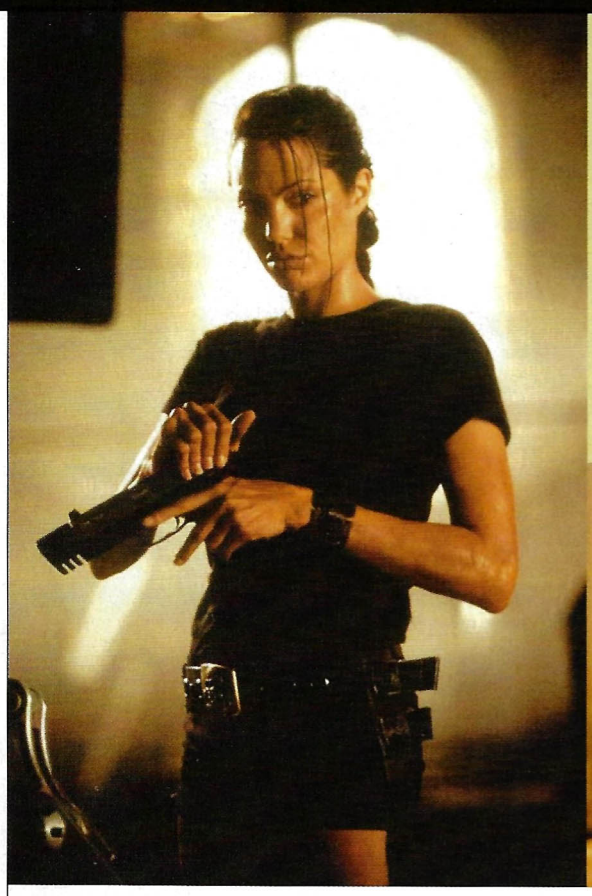
Dugo najavljivani raspad skupine All Saints konačno se i dogodio. I dok tabloidi i dalje čačkaju ne bi li doznali pravi razlog razlaza atraktivnih Britanki, mi prenosimo tek kako sve članice namjeravaju nastaviti glazbene karijere, a zločeste sekice Appleton to će, čini se, činiti u duetu.

RESET

RESET

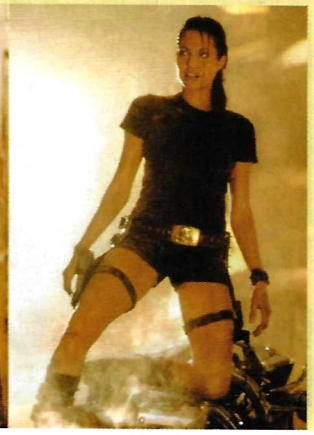
TOMB RAIDER the movie

Ona skače, puca, leti, vozi skupe automobile, udara kao velika i spašava svijet od sigurne propasti. James Bond je promijenio spol? Ne, nije još, ali će mu Lara, čini se, pokazati kako to rade emancipirane žene



Tko još nije čuo za Laru Croft? Najpoznatija videoheroina doživjet će uskoro premijeru vlastitog lika i djela na velikim ekranima u priči koja podsjeća na bilo koji nastavak jednog od najpopularnijih igraćih serijala svih vremena. Mlada arheologinja (a za potrebe filma i urednica časopisa, nažalost ne i PSX-a) Croft dolazi u posjed antiknog predmeta nepoznatog podrijetla. Laru predmet ne zanima sve dok se tajanstveni Grk prezimena Darius ne zainteresira za artifakt kao takav i ponudi joj razumnu svotu funti u zamjenu za prijenos vlasništva. Taj će zaplet odvesti gospodičnu Croft u potragu za "maskom smrti" Aleksandra Velikog, predmeta koji se sastoji od triju dijelova, a jednog je, eto, naša Larica slučajni vlasnik.

Priča je u cijelom filmu manje važna jer bi ga ionako išli gledati svi koji su zaigrali bilo koji nastavak igre. Sve se u projektu Tomb Raider vrti oko Angeline Jolie, omiljene glumice većine muške populacije našeg malog planeta, i njenog trnovitog puta do utjelovljenja ženske inačice Indiana Bonda. Kako je nedavno izjavila u tisku, pripreme za snimanje obuhvaćale su intenzivna treniranja borilačkih vještina, učenje padova, rukovanje oružjem te izvođenje kaskaderskih poteza trčanja po zidovima i sličnih antigravitacijskih djelatnosti. Prikazani *trailer* samo potvrđuje da će Lara Croft uistinu imati što pokazati čak i onima koji film neće ići gledati samo radi figure omiljene Angie. Larica iznimno vješto rukuje parom desert eagle pištolja, a snalazi se i među brojnim neprijateljima. Prema navodima, u filmu će se vidjeti koliko je uspješno svladala umijeća ronjenja,

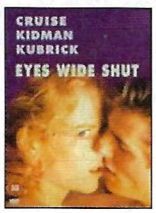


DVD recenzije

Zvuk svih predstavljenih filmova je u dolby digital 5.1 miksu

Oči širom zatvorene

(Eyes Wide Shut), 1999., drama, Issa Film
redatelj » **Stanley Kubrick**
gl. uloge » **Tom Cruise, Nicole Kidman**



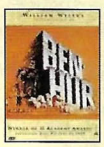
Posljednji film Stanleyja Kubricka prati životni trenutak bračnog para Harford (Cruise i Kidman), u kojem će ispovijed gopođe Harford promijeniti život njenog supruga i utjecati na bračni sklad dotad besprijekorne veze. Kubrick je obogatio jednostavan zaplet fima vizualnim stilom (film je snimljen u gotovo televizijskom formatu), a Cruise i Kidman natjerao da glume kao što nikad nisu. Film je podijelio publiku i kritičare, a nedavno i sam glumački bračni par. Kontroverze oko Kubricka ne prestaju ni nakon smrti, a ljubitelji će uskoro moći uživati u najavljenoj zbirci DVD-izdanja svih njegovih filmova, uključujući i 2001: The Space Odyseey.

Bjork: Volumen

1999., glazbeni DVD, Aquarius Records

Kompilacija 14 spotova islandske pjevačice pokazuje put kojim će se uskoro kretati sve više glazbenika. DVD-izdanje donosi u cijelosti singlove nastale od '93. do '99., sa izvrsnom kvalitetom slike i zvuka. Među redateljima se izdvajaju Michael Gondry (autor čak 6 spotova na kompilaciji), Stephane Sednaoui (redatelj legendarnog "Give It Away" spota RHCP), Jean Baptiste Modnino i Spike Jonze. Voljeli Bjork ili ne, budete li u prilici, svakako pogledajte.

DVD novosti



Američko je tržište ponovno preplavljeno novim DVD-izdanjima, a najvažniji je naslov svakako antologijski » **Ben Hur**. Iako bez 5.1 zvučnog kodiranja, film je predstavljen u originalnom *widescreen* formatu, a među dodatnim materijalima se ističe dokumentarac sa snimanja filma. Za zabavu će se pobrinuti » **Charlie's Angels** i necenzurirane epizode crtane serije » **The Clerks**, rađene

prema istoimenom prvijencu Kevina Smitha. Europska su izdanja podjednako atraktivna, uz DVD-premijeru » **Snatcha** Guya Ritchija i Emerichov » **Independence Day**. Ljubitelje teenagerskih horora obradovat će i objavljivanje » **Scream** triologije. Očekujemo travanj.

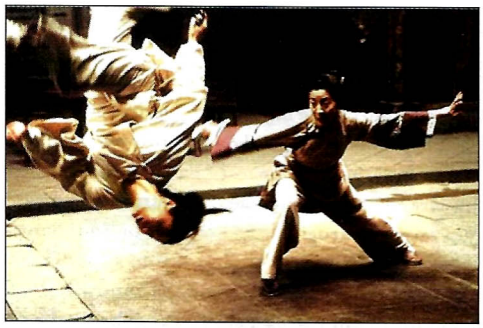
vožnje motornih sanjki i najnovijeg modela *aston martina*. No sve to nije bilo dovoljno da zadrži Angelinu u projektu Tomb Raider. Naime, njene posljednje izjave govore o tome da snimanje već dogovorenih nastavaka, što se nje tiče, ne dolazi u obzir. Razlog je razdvojenost od njenog ljubljenog, Billyja Boba Thorntona, a kad ljubav pati, Angelina nije sretna. Nisu ni šefovi studija, nije ni publika, ali bit će Billy. Sretno mu bilo.

POIGRAJTE SE S LAROM

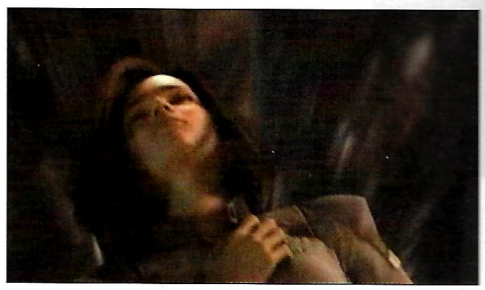
Sve one koji se mogu zadovoljiti s malim, obradovat će vijest o izdavanju lutkica s likom Lare. Najavljena je serija od čak sedam figura, a svaka će predstavljati Laru u jednom od kostima iz dolazećeg filma. Ukratko, tko se god ne odaziva na Billy Bob Thorton, morat će se zadovoljiti s ovakvom gospodičnom Croft. Prava je samo za odlikaše.

vijestivijestivijestivijestivijestivijestivijestivijestivijesti

MATRIX SE NASTAVLJA lako je do početka produkcije ostalo još gotovo pet mjeseci, priče oko nastavka najuzbudljivijeg filma iduće sezone se tek počinju zahuktavati. Keanu Reeves je počeo s opsežnim fizičkim treninzima. Akcijske scene *Matrixa 2* po drugi put koreografira Yuan Wo Ping, najzaslužniji i za nevjerojatne kadrove najvećeg iznenađenja ovogodišnjeg Oscara, filma *Crouching Tiger, Hidden Dragon*. Kako je najavljeno, snimanje će početi u Kaliforniji sredinom ožujka, no glumci će se ekipi pridružiti tek početkom srpnja. Braća Wachowski, redatelji filma, se nadaju da će cijeli posao biti odrađen do kraja godine, a vrijeme potrebno za postprodukciju će odrediti i datum dolaska filma u kina. U međuvremenu je potpisan višemilijunski ugovor s Interplay Entertainmentom o izdavanju *Matrix* videoigre. 3D pucačina iz prvog lica će se pojaviti ekskluzivno za PS2, vjerojatno negdje početkom iduće godine. ***TIGAR I ZMAJ*** Ovogodišnje nominacije za Oscara uzdrmale su već pomalo miran holivudski život. Najveće iznenađenje bilo je čak deset nominacija filma *Crouching Tiger, Hiden Dragon*



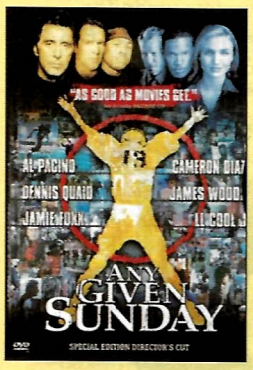
tajvanskog redatelja na stalnom radu u Americi Anga Leeja. Ta fantasticna priča smještena u 19. stoljeće na premijeri je izazvala pravu pomutnju svojim dosad neviđenim kadrovima koreografije kretanja likova i scena borbi koje su već priskrbile filmu kultni status. Yuen Wo-Ping, glavni koreograf scena u *Matrixu*, sa zadovoljstvom je pristupio realizaciji projekta *Crouching Tiger, Hidden Dragon* jer mu je Lee obećao potpunu umjetničku slobodu. Rezultat suradnje su nevjerojatne scene ljudskog letenja i prkošenja gravitaciji. Lee i Wo-Ping nisu skrivali općinjenost kung-fu filmovima iz šezdesetih i sedamdesetih godina prošlog stoljeća, prenijevši u cijelosti sustav radnje i vizualni sadržaj. DVD filma *Crouching Tiger, Hidden Dragon* je već izdan u Americi, a početak prikazivanja u europskim kinima se očekuje sredinom proljeća. ***PRVA I POSLJEDNJA FANTAZIJA*** Columbia Pictures je nedavno prikazala petnaestominutni *trailer* s gotovim scenama iz *Final Fantasy: The Spirits Within* filma. Prikazani materijali sadrže scene konverzacije likova, nekoliko situacija na otvorenim prostorima te akcijske kadrove. Sudeći po prvim komentarima, *FF The Movie* bi mogao postati najuzbudljivijim naslovom ove sezone. Stvaranje fantastične priče o istraživanju i životu mlade Aki, te sukobu stanovništva Zemlje s nepoznatom prijetnjom dosad je dvostruko premašilo proračun "težak" 70 milijuna dolara, stoga su se čelni ljudi Sqaresofta ispričali svim dioničarima tvrtke objavivši da će *FF The Movie* biti posljednji film koji će Square producirati. Buduće će djelatnosti biti usmjerene na produkciju specijalnih efekata.

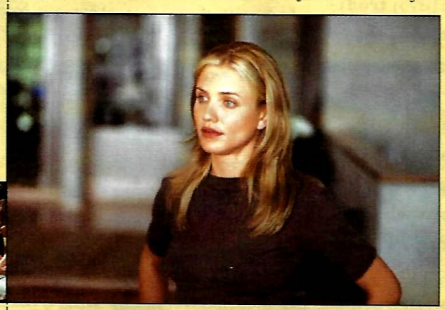


DVD mjeseca

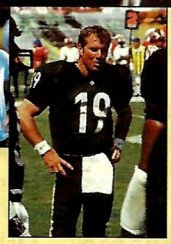
Samo igra

Any Given Sunday, 2000.
sportska drama
redatelj ➤ **Oliver Stone**
gl. uloge ➤ **Al Pacino, Jamie Foxx, Cameron Diaz**





Očito je da Olivera Stonea zanima samo tamna strana američkog načina života, pa je tako svojoj epopeji filmskog pranja prljavog rublja (*Wall Street, Platoon, Born on 4th July, JFK, The Doors, Nixon* itd.) dodao još jednu stavku. Ovaj nam je put svojim poznatim nervoznim i napadačkim stilom pokušao prikazati događaje iza kulisa profesionalnog američkog nogometa, u čemu je u cijelosti uspio jer mu u tome izvrsno pomažu jednako tako nervozni Al Pacino kao ostarjeli trenerski velikan, brbljivi i agresivni Jamie Foxx kao nadolazeća *football* zvijezda i zmijolika Cameron Diaz kao vlasnica kluba u čijem rječniku ne postoji riječ "neuspjeh". Iako njih troje nose priču, bio bi grijeh ne istaknuti doprinos uvijek odličnog Jamesa Woodsa u ulozi nesavjesnog klupskog liječnika te L.L. Cool J.-ja u ulozi egocentričnog borca za bolji ugovor. Nije to ništa neobično, Stone uvijek ima dovoljno zvijezda i nikad se ne sputava uobičajenim vremenskim trajanjem filma, što mu omogućava da prodre duboko ispod površine koju prikazuje. Izdanje obilježava kristalno čista i iznimno oštra slika (dosad je bolji jedino *Muški žigolo*), a prati je jednako tako dobar zvuk i izbor glazbe, po čemu je Stone već poznat. Dodaci predstavljaju dobar *back up* filmu, a zanimljivo je pogledati Foxxov trening za ulogu nogometaša. Svakako pogledati. TT



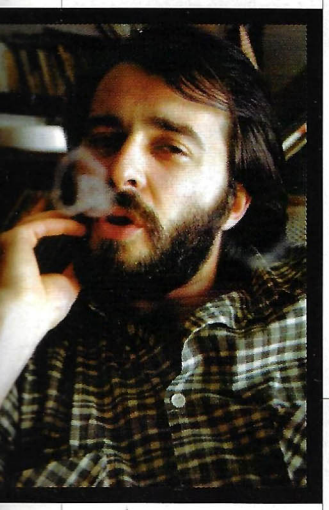
Sretni čitatelj koji točno navede suparnike u ovogodišnjoj završnici Superbowla dobit će ovaj odlični DVD. Odgovore pošaljite na adresu uredništva (Čakovečka 17) ili na psx_reset@janus.hr.

Dobitnik** DVD-a mjeseca **iz prošlog broja Tri Kralja je Antun Milišić iz Zagreba.

Matrix iliti glavom u pijesak

Danijel Reškovac

Jedna dobra godina



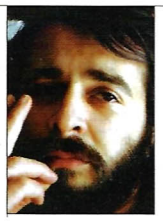
A zašto bi bilo kasno pisati godišnju bilancu u trećem mjesecu? Pa, i Grammy i Oscar se dodjeljuju u to vrijeme. Osim toga, ovo i nije svođenje računa, nego predviđanje, braćo, nešto u čemu sam vrlo dobar, *madafakin'*, braćo, poslušajte ovo

Sijeeeeečanj
Prazno. Kao u onom filmiću *Clintonovi posljednji dani*. Kroz uredništvo možete hodati i pjevati borbene, nitko vas neće čuti, kao ni Clintona koji je vozio bicikl po Bijeloj kući. Koja li ono dva luzera sjede i piče po kompjutorima!? Jedan udara kantu nogon, a drugi se pokušava telepatski stopiti s barem 1,2 milijuna Napsterovih korisnika (suprotnog spola, dakako). Napokon, onaj bradati ostvaruje životni san i skida Tomu Zdravkovića: *Dotako sam dno života*. Onaj bezbradati i dalje lupa nogon po kanti i ponavlja: "'Oću peesiks, 'oću peesiks!" Pa sad ti igraj ISS s njim. Kad primi pogodak, pokušava se napiti najbliže krvi.

Kreveljača
Proljeće, visibabe, jaglaci, pa dobro, i mi se budimo. Treba opet raditi, ajmemajko. Pa svađe oko postera... Amar i ja smo za GT s jedne strane, ali oko druge se ne možemo složiti. Amar bi Angelinu, a ja Pamelu. Na kraju ide onaj konj, neki solidni. Uredniče, zmijo!

Ožuljak iliti Marta
(vidiš da sam te spomenija) Neviđeni polet vlada uredništvom. Jedino štrajkovi ZET-ovaca onemogućuju pravilno cirkuliranje informacija (Internet rikno nakon Kuravog virusa). Ma, ne štrajkaju ZET-ovci zbog tečaja karatea, nego zbog dvometarskih nanosa snijega.

Stravanj
Kurirska (može i teklićka) veza savršeno funkcionira - tekstovi se diktiraju putem telefona i Marijana ih marljivo zapisuje. Jedini problem su slike; tu dolazi do izražaja sva istančanost zapažanja naših recenzenata. Što bolje opišu sliku, to će je Jasmina i Ankica bolje nacrtati. Ne, Kuravi virus više nije u pitanju. Ovaj je put računala obuzeo strrašni virus Janice Kostelić jerbo snijeg još uvijek pada.



Janica je prvak u skijanju, a mi u kopanju rovova (na vašu radost, sve obveze izvršavamo na vrijeme).

Stribanj
Laskavu titulu novinara mjeseca stravnja osvojio je Amar koji je izdiktirao najbolji opis postera ("Hoću da ima veeeeeee-like..."). Ankica i Jasmina su širokim potezima oslikavale Angelinu punih šest dana. Poster je završio na Venecijanskom bijenalu zahvaljujući gustom pastišu i neodoljivoj trodimenzionalnosti. Ciccio-llina je pukla od jala!

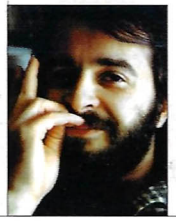
Klipanj
Sony je najavio kašnjenje GT 3. Uredništvo PSX-a organizira potpisivanje peticije u svakom selu koje ima trg i iznajmljuje Marjanekspres radi održavanja demonstracija diljem domovine, pače, i šire... Udruga za očuvanje lika i djela čuvenih PSX-ovih 3D postera pridružuje se opravdanim i iznad svega pravednim protestima sa sloganom: Sprijeda bujno poprsje, straga *imprezino* podvozje!

Strpanj
Strpljen, spašen, poručuju čelni ljudi Sonyja. Međutim, situacija je već izmakla kontroli. PlayStationovci svih zemalja ujedinjuju se i bauk straha od kašnjenja kruži Starim kontinentom. Nakon povijesnog skupa u Muenchenu i Darijevog povika:"Sonyjeva vlada mora pasti!", čelni ljudi Sonyja daju ostavke. GT3 se, s obzirom na okolnosti, odgađa do Božića i svi su opet sretni i veseli, i nitko više i ne pamti zašto je demonstrirao. PSX se prevodi na 84 jezika plus prilog na svahiliju.

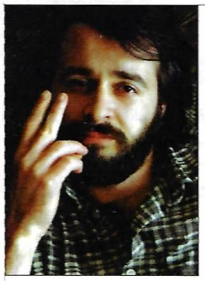
Kotačvoz
Dugo toplo ljeto završava sretno za uredništvo PSX-a. Zahvaljujući licenciji za 3D postere, članovi iste od francuske vojske kupuju otok u Tihom oceanu i pijuckaju koktelčiće. Dok srču crvenu tekućinu pod kišobrančićima, u glavama im je zajednički, mračne želje cilj: napraviti od PSX-a časopis *Babes and Cars*!

Otrujan
Jedva izvukavši žive glave pred nuklearnim pokusima na svome otoku, atomizirana ekipa puna je izotopne energije i kreće u novu sezonu. Kao da su imali dodira s nekim čudnim gljivama, mahnito se prihvaćaju preinaka; prve stradavaju najave, zajedno s novostima koje sada izvještavaju o događajima u auto-moto-porno svijetu. Libijska, iračka i iranska vlada zabranjuju distribuciju u svojim zemljama, dok se u PSX-u nadaju otvaranju drugih slobodnih zemalja.

Lišćopad
U spektakularno senzacionalnom turboextraexlusive prilogu *Helplinea* na 846 stranica, incredible brothers Jozić otkrivaju znanosti i ljudima u lice: 19.962,3 načina za postizanje kvalitetnijeg orgazma! Javnost je zahvaljujući otkrićima tih vrsnih stručnjaka stupila na novu evolucijsku razinu, Dario je zabrinut za nekoliko izoliranih sela na Borneu čiji stanovnici nisu dobili svoj primjerak. Talibani članovima uredništva objavljuju sveti rat. PSX team im suvereno poručuje: "Promijenili smo jedan svijet, naše granice sežu do Alphe Centaurija!"



Sludeni
Redakcija PSX-a dobiva otkaz.



Prosvinjac
Dok skriveno obitavalište naših vizionara još nije poznato, majice s njihovim likovima uzdignutih pesti prodaju se na crnom tržištu ko lude. Ne propustite novu, colector's limited edition seriju s likovima Nevenke i Tanje! Ne propustite ni idući broj u kojem predviđamo što će neuništivi PSX team raditi u novome mileniju!

SA DOBRIM RAČUNALOM ŠTEDITE VRIJEME I NOVAC!

KREDIT PREKO Raiffeisen Bank DO 36 MJESECI

• Savjeti stručnog osoblja prije i poslije kupnje • Kupnja navedenih konfiguracija odmah sa zaliha •
• Koristimo najkvalitetnije komponente i dajemo jamstveni rok do 2 godine •
• Servis za vrijeme i poslije jamstvenog roka • Nadogradnja i izmjene kupljene konfiguracije •

Business Standard C566	**povoljno računalo za obične uredske poslove**		
• AMD K6-2 500 MHz • Monitor 15" • VGA 8 Mb • SDRAM 32 Mb • HDD 10 Gb • CD-ROM 50x • Floppy 1,44 Mb • Tipkovnica • Mouse • Super Mini Tower			**4877 kn** cijena s PDV-om
Business Professional C633	**snažnije i brže uredsko računalo**		
• CPU Intel Celeron 633 MHz • Monitor 15" • VGA 4 Mb on board • SDRAM 64 Mb • HDD 10 Gb • CD-ROM 50x • Sound card on board • Floppy 1,44 Mb • Tipkovnica • Mouse • Super Mini Tower			**4984 kn** cijena s PDV-om
Player TA700	**kućno računalo za manje zahtjevne korisnike**		
• CPU AMD Athlon 700 MHz • Monitor 15" • VGA 8 Mb • SDRAM 64 Mb • HDD 10 Gb • CD-ROM 50x • Sound card on board • Zvučnici 80W • Floppy 1,44 Mb • Tipkovnica • Mouse • Super Mini Tower			**5327 kn** cijena s PDV-om
Internet Surfer A800	**svestrano kućno računalo za igru, surfanje i posao**		
• CPU AMD Duron 800 MHz • Monitor 15" • VGA Riva TNT2 16 Mb • SDRAM 64 Mb • HDD 20 Gb • CD-ROM 50x • Sound card 16 bit • Zvučnici 80W • Modem 56k interni • Floppy 1,44 Mb • Tipkovnica • Mouse 2 wheels • Super Mini Tower		**214 kn na 36 rata**	**6470 kn** cijena s PDV-om
Internet Surfer C700	**svestrano kućno računalo za igru, surfanje i posao sa INTEL-om**		
• CPU Intel Celeron 700 MHz • Monitor 15" • VGA Riva TNT2 16 Mb • SDRAM 64 Mb • HDD 20 Gb • CD-ROM 50x • Sound card Creative Labs 128 bit • Zvučnici 80W • Modem 56k interni • Floppy 1,44 Mb • Tipkovnica • Mouse 2 wheels • Super Mini Tower		**216 kn na 36 rata**	**6530 kn** cijena s PDV-om
Profi Player C700	**snažno multimedijalno računalo sa DVD-om za zabavu i posao**		
• CPU Intel Celeron 700 MHz • Monitor 17" • VGA TNT2 32 Mb, TV out • SDRAM 128 Mb • HDD IBM 20 Gb • DVD-ROM 10x • Sound card Creative Labs Live! surround • Zvučnici 80W • Joystick • Modem 56k interni • Floppy 1,44 Mb • Tipkovnica • Mouse Logitech S48 • Super Mini Tower • Windows 98		**343 kn na 36 rata**	**10351 kn** cijena s PDV-om
Profi Player P-III 733	**radna stanica za zahtjevne poslove, poput grafičkog dizajna, projektiranja i sl.**		
• CPU Intel P-III 733 MHz • Monitor 17" • VGA GeForce2 MX 32 Mb • SDRAM 128 Mb • HDD IBM 30 Gb • DVD-ROM 10x • Modem 56k interni • Floppy 1,44Mb • Sound card on board • Zvučnici 160W • Tipkovnica • Mouse Logitech S34 • Super Mini Tower • Windows 2000		**381 kn na 36 rata**	**11470 kn** cijena s PDV-om
Workstation P-III 800 plus	**snažnija i brža radna stanica za obradu grafike i videa sa CD recorderom**		
• CPU Intel P-III 800 MHz • Monitor 17" • VGA ATI Radeon 64 Mb, TV-out, Video in • SDRAM 256 Mb • HDD IBM 46 Gb • CD-RW Sony 8x/4x/32x • Floppy 1,44 Mb • Sound card on board • Zvučnici 80W • Modem 56k, interni • Tipkovnica • Mouse Logitech S34 • Big Tower ATX • Windows 2000		**545 kn na 36 rata**	**16401 kn** cijena s PDV-om

Kredit Raiffeisen Bank do 36 mjeseci VISA do 6 mjesečnih rata EUROCARD MasterCard Diners Club u jednom obroku, do tri rate na čekove

KVARK

• Baštijanova 1, Zagreb • Tel: 01/363 73 74 • Mob. 091/36 37 374, 091/36 37 375 •
• e-mail: pcprodaja@kvark.hinet.hr • web: www.kvark.hr •

Maštate? SONY

Zašto svoju maštu ne pretvorite u javu. Doživite ono o čemu ste do sada mogli samo sanjati.

PlayStation 2

Uskoro na Hrvatskom tržištu!

PlayStation One

CMD-Z5

- Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
- Microsoft Mobile Explorer
- ugrađena tel. sekretarica
- zaštitni UV premaz kućišta
- hrvatski izbornik ■ igrice
- mogućnost memoriranja 500 brojeva

CMD-J5

- Jog Dial ■ e-mail ■ WAP
- Microsoft Mobile Explorer
- vibro ■ hrvatski izbornik
- vrijeme razgovora - 3 sata

D-FJ61

Discman s tunerom

EUROCARD MasterCard — krediti do 24 rate

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome — potrošački kredit do 24 rate uz gotovinski popust

Diners Club International — bezkamatni kredit na 6 rata, krediti na 12 rata

HELIKOP d.o.o.

Zagreb, Martićeva 71,
tel: 01/ 455 19 66,
455 19 77

Ovlašteni SONY servis
Zagreb, Medvescak 67, tel: 01/ 4666 888

OVLAŠTENI DISTRIBUTER SONY